2007年 总第242期

零售5元

大众软件®

半月刊

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

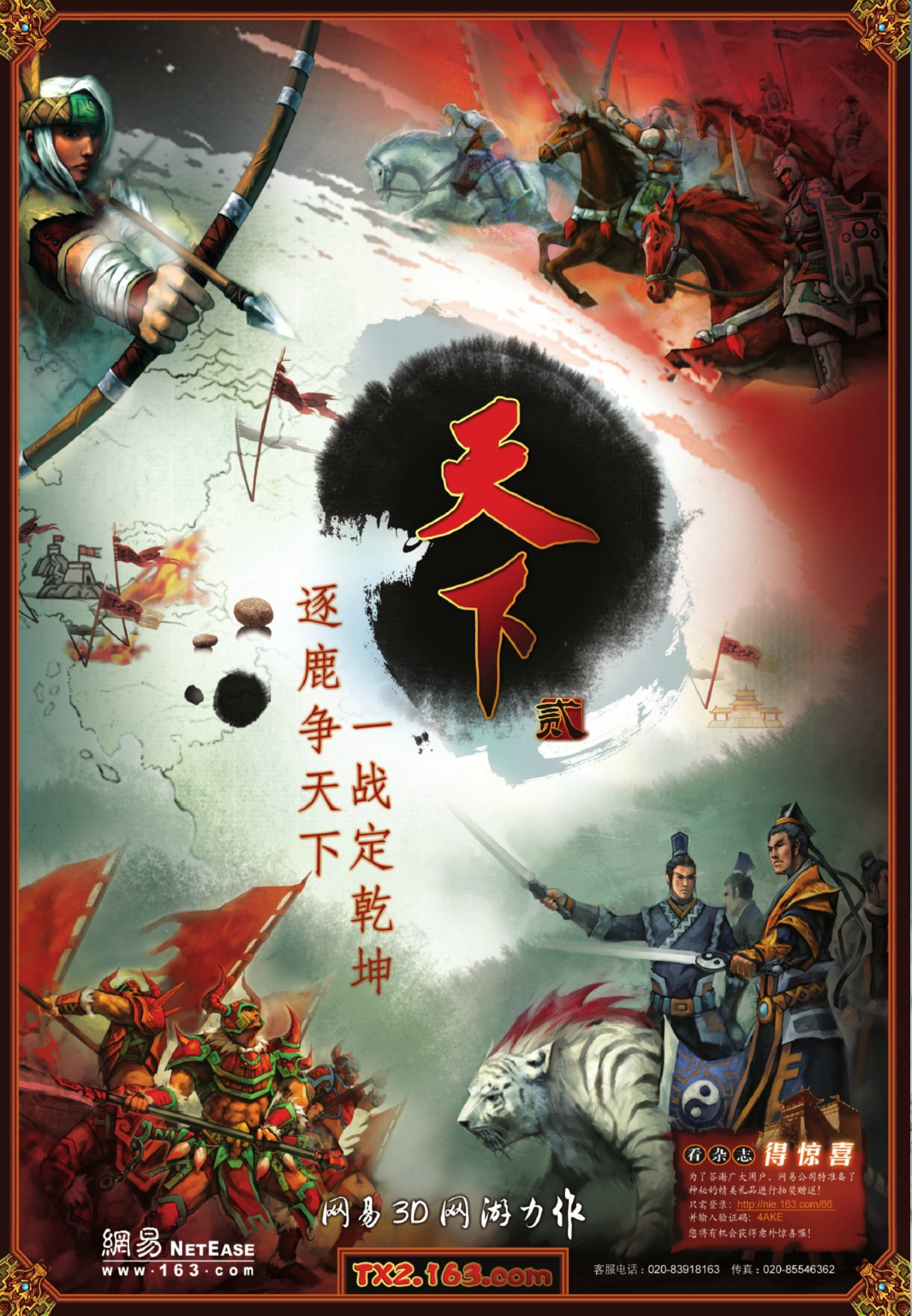
09

P126 联袂买软件网奉送正版ACDSee软件

ISSN 1007-0060






天下
贰
逐鹿争天下
一战定乾坤
网易3D网游力作
網易 NetEase
www·163·com
TX2.163.com
客服电话：020-83918163　传真：020-85546362
看杂志得惊喜
为了答谢广大用户，网易公司特准备了
神秘的精美礼品进行抽奖赠送！
只需登录：http://nie.163.com/66
并输入验证码：4AKE
您将有机会获得意外惊喜喔！


如此英勇的你还在等什么？
你每次强有力的进攻、灵活的跳跃、机智的躲闪、及时的补给……
都给我们的战斗带来无限生机，
正是你超凡的才能，捍卫了王国的荣誉，
我们的战斗已经拉开帷幕……
颠覆一切

CONTENTS 目录

2007年第09期 总第242期

09 2007 本期推荐

新品初评

低端好选择
——索尼Cyber-shot W35数码相机



W35是今年索尼针对入门级用户设计的低端机型，出色的外观工艺使它有了更多让人选择的理由。

网络时代

海外“淘宝”
——eBay国际购物进阶技巧



在国际买家眼中，eBay始终是首选的网络拍卖平台，本文将向各位介绍国际购物的中高级技巧。

锋利的盾

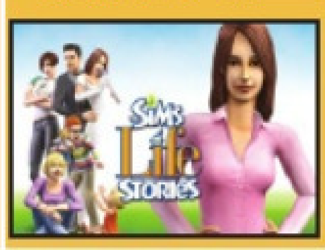
RPG，单机的尽头是网游？



本文注定是一篇有争议的文章，尤其对那些依然喜爱单机游戏的玩家来说，也许看到这个标题就想说些什么……

攻城略地

模拟人生 ——生活物语



或许你已经记不清《生活物语》是《模拟人生2》的第多少个资料片，但显然，它依然有着众多拥趸。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年05月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元



编辑部报告

大众软件2007年度读者调查
2007，游戏中国“水晶”“百合”奖

2007年第11期全面启动

本次活动总奖金额度将达1 000 000元





奖项设置

特等奖	1名	价值	15 000元
一等奖	3名	价值	6666元
二等奖	10名	价值	2000元
三等奖	100名	价值	700元
四等奖	300名	价值	250元
纪念奖	1000名	价值	100元
网上投票	参与即得	价值	10元

神秘大奖 即将揭晓

king@popsoft.com.cn

完成于活动策划中

下期预告

新品初评： 爱国者GE-5数码显微镜评测

实用软件： Windows Vista与Windows XP插件的对比

锋利的盾： “仙剑四”与“仙剑Online”

攻城略地： 命令与征服3——泰伯利亚战争

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

四川 吴金钟	山东 张玉峰	上海 朱 敏
天津 吕原琴	福建 黄榕华	福建 罗 晨
广东 吴 哲	山东 谭爱玲	江苏 倪旭元
上海 冯志猛	陕西 姚玲侠	湖北 肖虚怀

（网投地址：www.popsoft.com.cn）



读者回函卡幸运读者

奖品为《金庸群侠传》T恤衫一件

山东 刘文彬	福建 武 焕	天津 郭 军
江苏 赵智群	河北 马 义	北京 李 楠
河南 张魁元	吉林 刘 京	安徽 汤子英
江苏 柳 菁	浙江 徐远翔	四川 韩双勇
湖北 李明亮	甘肃 张 贺	山西 陈旭阳



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

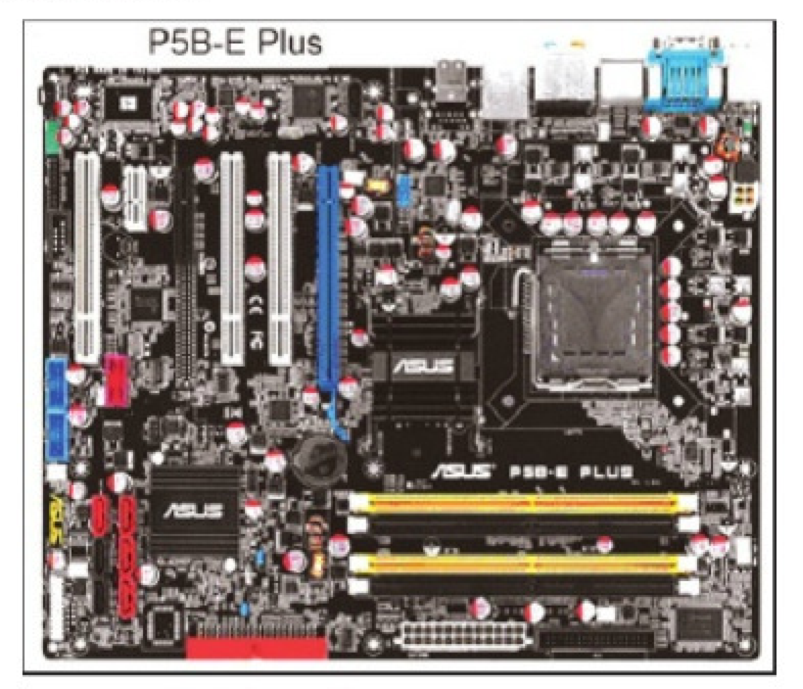
华硕强劲装备 激情演绎《命令与征服3》！

近日里最火的一款游戏是什么？毫无疑问，当然是《命令与征服3》（Command & Conquer 3，以下简称C&C 3）！自从3月初EA推出1.18G的试玩DEMO之后，这个被EA称为“The RTS King is Back（即时战略游戏王者归来）”的游戏大作立即风靡全世界，它的“前辈们”全球累积销量早已突破了2300万套，足见游戏玩家对于这个游戏系列的期待。

与传统RTS类游戏不同，C&C 3除了出色的可玩性外，在画面质量方面也下了一番功夫，它采用了《命令与征服：将军》的RTS游戏专用SAGE（Strategy Action Game Engine）引擎增强版，其中大量采用了特效技术，诸如粒子效果、离子特效、实时阴影特效、烟雾渲染、热成像特效、精细纹理渲染及更加真实的智能战场破坏系统，要想真正完美体验C&C 3，不仅需要一款性能强大的显卡，一整套性能出色的游戏PC平台是非常必要的，试想一下它的最低要求配置：2.0GHz同等级或更高处理器、512MB或更大内存、兼容DirectX 9.0c且64MB显存以上显卡，你家的系统是否又需要升级了？

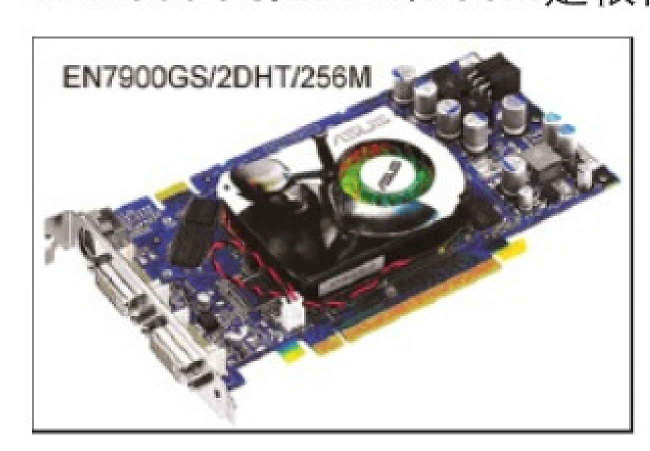
配件	型号	产品价格
CPU	PentiumD 820	620元
主板	华硕P5B-E Plus	1665元
内存	DDR II 667 512MB×2=1GB	680元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	620元
显卡	华硕EN7300GT/TOP	1588元
显示器	华硕VW192S	1999元
刻录机	华硕DRW-1612BL	329元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA66+华硕300W电源	499元

PentiumD 820是目前性价比非常高的一款双核处理器，它拥有2.8GHz的主频，支持Intel 64位扩展技术（Extended Memory 64-bit Technology，EM64T）和Execute Disable Bit（病毒防护技术），价格仅为620元，我们使用性价比非常出色且品质优异的华硕P5B-E Plus主板作为这套系统的平台，以此来提供更好的游戏享受。



华硕P5B-E Plus目前的售价为1665元，它采用了Intel P965+ICH8R芯片组设计，支持Core 2 Quad/Core 2 Duo/PentiumD/Pentium4及CeleronD等LGA775接口的处理器，支持800MHz/1066MHz的FSB前端总线频率，拥有4条DDRII内存插槽，可以使用双通道DDR II 800内存，对于基本系统的支持使得华硕P5B-E Plus拥有出色的综合性能，此外，这款华硕P5B-E Plus还能够支持高性能PCI-Express显示卡，通过与系统的配合从而能够将游戏的效能发挥到极致！

拥有出色的系统基础平台，要流畅运行C&C 3同时还要欣赏到美轮美奂的游戏画面就差一块性能出色的显卡产品了，目前华硕公司的EN7900GS/2DHT/256M是很值得我们去推荐的。



华硕EN7900GS/2DHT/256M采用了NVIDIA公司的GeForce 7900GS显示核心，是目前大众用户最欣赏的一款产品，它拥有20条超标量像素渲染管线与7个顶点渲染单元，加上16个ROP光栅操作单元组成了效率强悍的CineFX 4.0渲染架构，通过这个架构使得华硕EN7900GS/2DHT/256M能够完整支持DirectX 9.0c及OpenGL 2.0，且各方面支持都非常均衡，在核心架构的支持下，使得华硕EN7900GS/2DHT/256M在面对诸如使用DirectX 9.0c的Shader Model 3.0程序时也能够获得出色的游戏效果，目前众多新款游戏都对HDR高动态光照特效提供了支持，HDR就是通过Shader Model 3.0实现的，此外，在C&C 3中所运用的粒子效果、离子特效、实时阴影特效、烟雾渲染、热成像特效等都可以通过华硕EN7900GS/2DHT/256M来达到完美的运行效果！

液晶显示器拥有更低的功耗和更健康的使用环境，华硕VW192S便是一款出色的液晶显示器产品，它采用了更加符合人眼视觉的宽屏16:10设计，无论是用来办公或是观赏大片都是非常不错的选择，而宽屏显示器在使用Windows Vista时也将更加舒适！C&C 3这款最新的游戏大作同样对于宽屏显示器拥有非常出色的支持，在游戏中，主要菜单在一侧出现，而游戏主要画面在中部显示，这样的设计将会比使用普通4:3规格的显示器更有优势！简单来说就是游戏玩家在进行C&C 3游戏时，可视范围增加了，而华硕VW192S可谓恐怖的800:1超高对比度则能够让你轻易察觉游戏画面中的微小变化，5ms响应时间更是让你在游戏过程中如鱼得水！此外，这款华硕VW192S还拥有独家的显示器Splendid靓彩技术，通过这项技术，可以进行色彩、亮度、对比度、锐利度及增艳处理，同时还有三段肤色切换功能能为你还原出更加出色的画面效果。而2W隐藏式高品质立体声喇叭、精致铝质钻切饰条与集线管理等人性化的设计也都体现出了华硕VW192S这款产品的与众不同。要得到极致的娱乐享受，玩爽C&C 3，华硕VW192S不可或缺。



游戏时需要一个稳定和安静的环境，华硕品牌出色的散热器产品能够稳定系统，而华硕TA-66机箱搭配华硕300W足功率电源更是出色，TA-66拥有漂亮的外观，蓝色LED灯光将玩家身份展现得淋漓尽致，出色的设计加大了机箱内自身的空气对流，在没有风扇的情况下依然可以尽最大能力地进行散热，与一般机箱相比，华硕TA-66还拥有其他产品所不具备的VGA显卡散热区域，通过这种出色的设计使得你可以放心大胆地游戏而无需考虑系统是否会出现过热的问题，免螺丝工具设计、人性化外置USB接口设计等等也都体现了华硕工程师的智慧。

出色的系统平台，强大的游戏性能，优异的性价比，使用华硕P5B-E Plus、华硕EN7900GS/2DHT/256M、华硕VW192S以及华硕TA-66等产品所组成的PC游戏系统将会让你在C&C 3的游戏世界中得到最好的享受！P

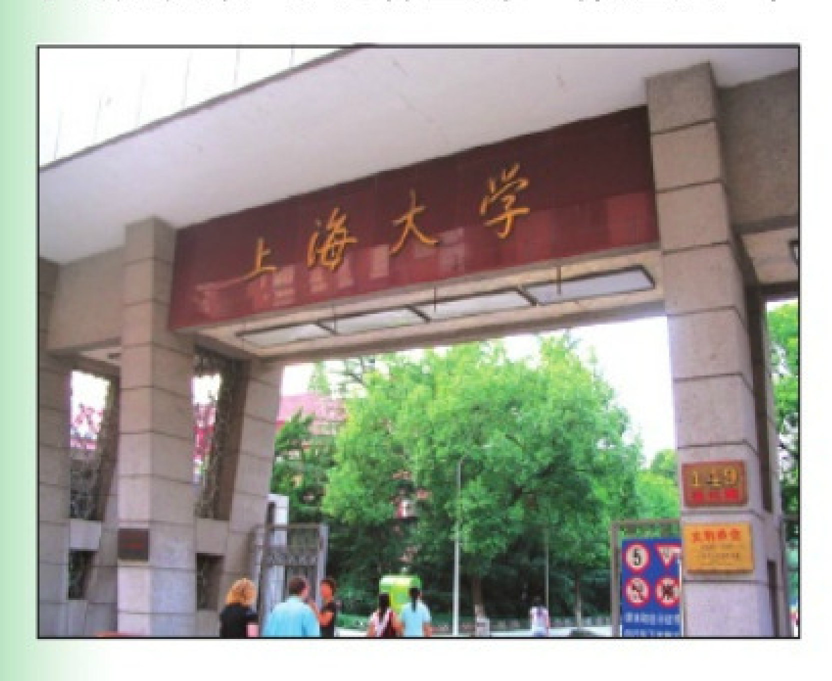
上大CIA游戏动画专业教育 一年全日制带你进入数字艺术殿堂

上大CIA游戏动画教育是上海大学成教学院与CIA数码共同打造的职业教育品牌，3年多来，上大CIA已进行了17期一年制三维游戏动画和三维影视动画专业研修班的教育，共为上海培养超过1000名专业人才，目前在上海大学嘉定校区、延长路校区及新闸路校区在读的学生就有350多人。上大CIA的各期校友分布在上海的各著名游戏动画和影视动画专业公司，3年多的时间，上大CIA通过扎实的专业教育、面向岗位技能的应用培训，以自己的方式打造着游戏动画职业教育的“黄埔军校”。双方合作的第18期研修班将于5月31日开课。



上大CIA游戏动画的教育特色

上大CIA的教育特色一是职业教育同样重视基本能力训练，在一年的全日制教育中，安排了近500学时对学生进行美术基础和三维制作软件3DMax\Maya进行强化训练；二是高度重视岗位技能教育，通过阶段课程作品和毕业作品，以岗位实训的方式培养学生的实际工作技能。CIA的学生毕业求职前能完成从美术作品、平面计算机上色贴图作品、三维建模作品、三维游戏动画或影视动画作品等10多个项目作品；三是重视的企业合作，上大CIA的20多位专职教师全部具有游戏、影视行业的工作经验，但





上大CIA仍同时和本市知名动画企业合作，聘请了10多位企业兼职导师来给学生进行讲座和实训作品指导。

上大CIA的就业特色

职业教育成功的的试金石无疑是就业市场，上大CIA目前已有1000多名各期学生工作在上海的游戏影视动画行业，用人单位的好评证明了上大CIA的就业特色：一是注重教育品牌，“英雄也要问出处”，上大CIA多年来精心塑造的品牌形象为毕业生的求职带来了敲门砖；二是注重基本能力的训练，虽然从不做包就业、签定就业协议之类的承诺，但“授之与鱼不如授之以渔”，上大CIA相信学生通过1000多学时磨练后的职业能力；三是注重校友效应，上大CIA目前已在沪工作的1000多名学生的人脉资源也是在读校友求职的宝贵财富，上大CIA第11期的毕业生就有30多人以“师兄带师弟”的方式得到了心仪的工作。

上大CIA的课程特色

上大CIA游戏动画专业班一年全日制教授1080学时的课程，相当于普通大专院校两年多的教学课时数。1080学时的课时由四大部分的教学内容组成：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共200学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括Photoshop等，共100学时；第三部分是三维动画专业课程，包括Maya3、3DMax等，共500学时；第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工、实训等，共280学时。这些课程实际上已涵盖了同类本科专业的主要课程。



另外，作为专业研修班，上大CIA不设入学门槛，凡年满18周岁有兴趣的人士都可以报名，但由于住宿条件的限制和小班教学的要求，将计划限额开班，报名将额满截止。咨询热线：021-65316626　29032103，详细情况可访问网址www.cia-china.com



君临天下——《真封神》国战篇

乱世间妖魔横行，商周两朝黑白初分。众诸侯群龙无首，笑苍穹谁敢称雄？


英雄们的战前准备

商周之战，正邪之争，天尊地魔，谁与争雄？建诸侯，几经磨难搓英豪；封神榜，榜上有名万古留！在玩家们的殷殷期盼之中，惊天地、泣鬼神的商周之战终于拉开序幕。如果城战是同国的玩家为了争夺城池诸侯国之间的较量，那么国战才是真正意义上的正邪之争。

穿云关的城门前、练级地之间，多少次地厮杀，无论为了国仇还是家恨，都使分属于不同国家的玩家们如冤家见面般分外眼红。狭路相逢勇者胜，大家都在摩拳擦掌地等待着每周2晚上19点的到来。因为国战不只是两国各大诸侯连手抗敌报仇雪恨的时刻，也是赢得诱人奖励不可错过的时机。

一、奖励和条件

国战开始前，双方玩家就可以从穿云关的商周国战征兵督办进入战场：周朝的坐标是国战征兵督办[1403;-354]，商朝的坐标是国战征兵督办[1374;-358]。为了平衡双方实力，两国只能有200名英雄出战。为了保证能够进入国战，提前报名是个很好的选择。当然征兵也要有条件，处于保护主义，级别低于20级的玩家暂时不能参加战斗，还有那些不分敌我，屡次杀害自己同胞的红名玩家也暂不考虑，以免在战场上错杀无辜。

国战开始之后也可以进入战场参加战斗，根据参战玩家的级别不同，国战可以赢得战功和经验值。战胜一方可以得到战败一方双倍的经验，60级以上的玩家可以获得500W的经验，80级以上的玩家则是4000W经验，这怎么能不使英雄为其竞折腰？如果国战前没能进入，也可以通过与同阵营的国战整备官对话，或者使用返回卷轴选择离开国战，不过，这样半途离开的逃兵就不给经验了。如果玩家在国战战场下线并超过300秒，重新登录时依然将退出国战，如果不是刻意中途退出国战，还可以再次从国战征兵督办处重新参加国战。

二、战前准备和分工

19:00国战正式开始，参战的英雄们严阵以待。双方75级以上的MM和战士在敌方阵营对峙，所有道士术士留守，不要有什么意见，这纯粹是分工不同——也是各职业的特点所决定的，而级别70以下的MM和战士也要留在各自的守护之石旁边，这场战争就是守卫自己的守护之石和破坏对方的守护之石。而级别较低的玩家们冲不到对面，就会被敌国人或守护的NPC杀死，即使留守，自己的攻击对于那些可以冲过来的敌人们一般也都是Miss，不过不用气馁，虽然还没拥有可以冲锋陷阵的能力，但是“天生我才必有用”，大家可以在国战地图上杀死资源怪物可以获得资源黄金。黄金在国战中也是极其重要的，黄金可以换来国战积分，用以召唤神仙，神仙可以为诸侯加攻加防，此外还有另外一个重要作用就是可以直接冲锋敌方的奇迹之井或者大营。

其他道具：随机传送卷轴、召唤卷轴、加速卷轴，其实以上卷轴在实战中运用不是很多；步兵令、箭手令、将军令，用钱来兑换防守的NPC，花费较大而且这些NPC的攻击力相当于40级副本的怪，对于道士或者术士算是威胁，但对能冲过去的战士和MM的攻击效果，大家可想而知，和挠痒没什么区别。所以，还是要靠玩家来防守。

三、策略部署

形势一触即发，勇士们等待诸侯的一声令下，无论是英勇无敌的狂战士，还是英姿飒爽的风舞者，皆无畏地向敌人冲去。短兵相接，在双方阵营之间拉开了一场殊死搏斗，誓不让对方踏进自己的领土半步。

其实最重要的是要有组织，无论是国战还是城战，都是集体作战，不是一个人可以打天下的。我们也不用逞老外的那种个人英雄主义，还是要有统一的作战方案。这里就分为几种情况了：

如果双方势均力敌，那么不免在双方大营之间展开一场死斗。因为没有道士术士的元素攻击，战士和MM们要打不短的时间。除去装备因素不说，一般是人数占优势的一方可以首战告捷。输的一方战死的玩家将在距离自己最近的奇迹之井复活，当奇迹之井受到攻击的时候则会失去复活的能力，如果被攻击到HP为0，会转化为对方的复活点。不过，一般不止有一个这样的复活点。国战中兵贵神速，一般情况下大家都不会去攻击奇迹之井。

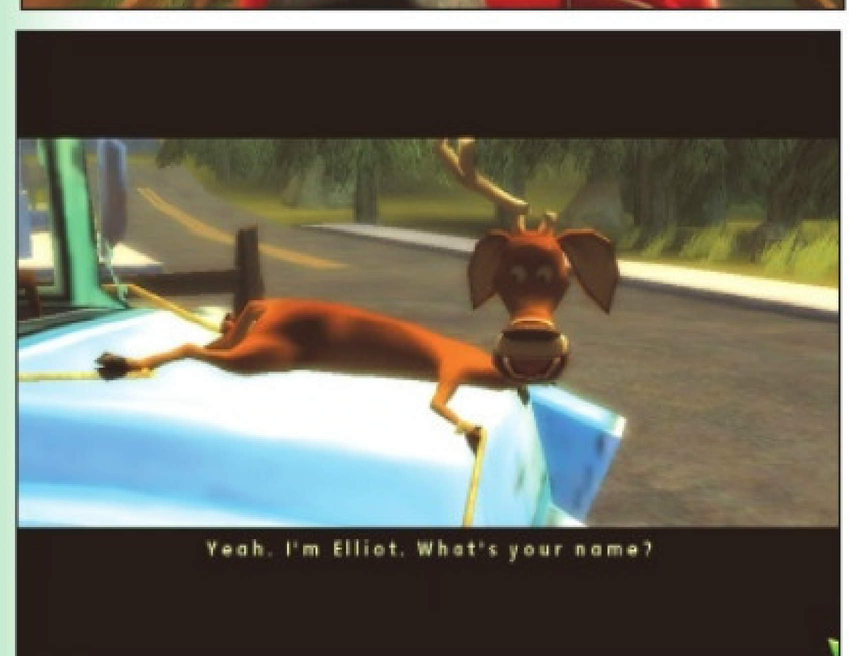
再就是双方实力相差悬殊，这样一方就会很容易地攻进另一方的大营。来攻打守护之石的多数是80级以上的MM，这个时候就要看对方防守人数的多少了，如果人数较少，可以先攻击敌方的防守玩家。高级别的战士和MM对付为数不多的留守道士术士是非常简单的。当然对方一般也不会只留下道士和术士看守，这个时候，级别稍低的战士和MM们就有用武之地了，他们的攻击可以牵制住攻入大营的敌人，道士和术士们的攻击对于魔法防御低的战士或者MM可以造成很大的威胁，万剑齐发之下，极有可能被杀回复活点。面对防守如此坚固的局面，也可以选择放弃对人的攻击，而直接攻击守护之石。因为守护之石不会因为停止攻击而回血，所以最多被打挂之后再来一次，这样在大家齐心合力多次反复的攻击下拿下敌阵。战术一般是，先由高级的战士或者MM攻入敌方大营，当守方玩家集中火力攻击先遣部队时，其他高级MM们就可以乘机迅速攻击对方的守护之石。


改写历史的战争

真封神这款游戏，文化底蕴和新奇特色兼备，而国战和城战更是游戏一大亮点，而这个游戏究竟妙在何处？还请大家和我一起进入封神世界！

保卫森林——《丛林大反攻》





2006年是动画电影大放光彩的一年，好莱坞的各大影业公司一头扎进动物世界里挑选明星，企鹅猛牛、老鼠憨熊通通上阵，为观众带来了无数欢乐。索尼影业推出的动画片《丛林大反攻》讲述了一个狩猎季节来临前发生的故事，一只从未在森林生活过的马戏团棕熊布格，原本在国家公园表演，过着骄奢安逸的大明星生活。某天它阴错阳差地救了一只被猎人追捕的麋鹿爱利尔特，被巧舌如簧的爱利尔特引进了危机重重的森林。这时候打猎季节即将开始，这对缺乏野外生存能力的熊兄鹿弟，只好团结森林里的各种动物，对抗猎人和即将到来的狩猎季节大屠杀。

《丛林大反攻》上映后票房和口碑都还不错，也顺理成章授权给UBI制作成同名游戏，如今已经由中视网元代理引进到国内发行。《丛林大反攻》游戏版剧情基本忠实于电影，玩家要操作布格从认识爱利尔特开始冒险旅程，在森林里认识各色朋友到最后与猎人的对抗，通过各种小游戏来串联、表现，整个流程轻松而诙谐。随着游戏的进行，布格和爱利尔特两位主角都是可操作的。虽然游戏采用第三人称视角，但操作方式与传统的FPS游戏一致，W、A、S、D键与方向键控制角色的跑动，鼠标控制视角移动，不过默认的视角移动方向有些别扭，玩家向左移动鼠标时却是向右转视角，需要一点时间来适应。

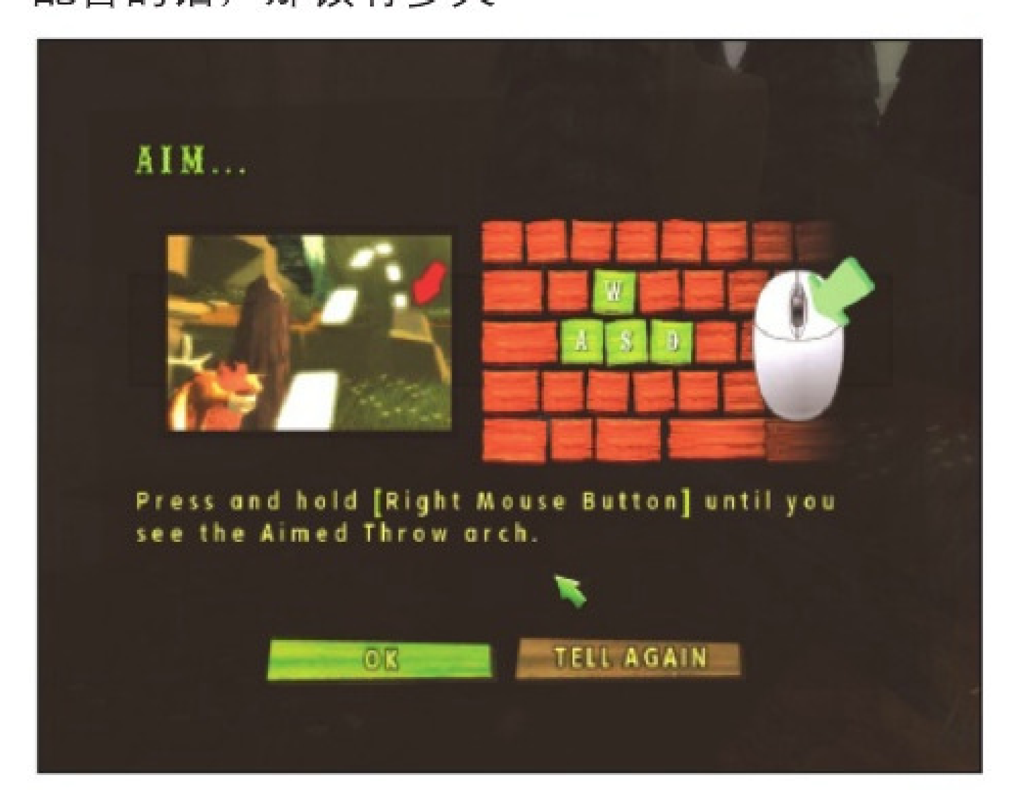
游戏中共有25个关卡，每个关卡都由一些小游戏组成，难度由浅入深。小游戏主要分为躲避障碍、打击敌人、搜罗物品等几大种类，操作简单，一看就能明白。例如躲避障碍分为乘坐矿车、滚雪球等不同情形下的闪避，玩家不用动脑子，只需坐在座位上轻松地动动手指即可。此外，一些战斗关卡也丝毫没有暴力成分，游戏中没有什么杀伤性武器，坏人也不会死掉，可谓典型的卡通风格。臭鼬、兔子和松鼠都可让你拿起来当作炮弹和武器攻击敌人。例如当你投掷臭鼬时，它就会帮你放屁来攻击猎人——谁说这样的武器威力不大呢？除了剧情关卡外，游戏中还有迷你游戏可在进入游戏后的任何时间内玩耍，只需在剧情关中达成一定的条件即可开启这些迷你游戏。它们还支持多人模式，最多可让4名玩家同时参



与对战。

尽管《丛林大反攻》不算是一款大制作的游戏，但美工的出色设计仍然让人赞许。两位主角的表情丰富，挤眉弄眼间令人忍俊不禁。背景的色彩层次分明，由于绝大部分场景是在丛林中展开，游戏中苍翠的绿色会带给玩家放松和惬意的感受，如果镜头拉近，甚至能体会到到布格身上绒毛的质感。从画面上来说，游戏较好地还原了电影中的场景，

游戏中对两位角色的个性刻画也很到位。憨厚而好心肠的布格是典型的主角风格，滑稽而不失可爱的爱利尔特则是典型的抢戏配角，与《史莱克》中的驴子与《花木兰》中的木须龙类似，也最容易受到玩家的喜爱。为了完美表现两位角色的性格，游戏采用电影的原声配音，不过电影在引入国内播放时找了冯小刚和葛优等一票明星来进行中文配音，如果能在游戏中可以选择中文配音的话，那该有多爽……



《丛林大反攻》算是一款小品级的游戏，同时又是电影改编题材，这些可能会让很多玩家将其忽略。但UBI的制作态度并没有马虎，游戏的流程和隐藏要素都还算丰富和有乐趣，适合一些年龄较低的玩家，或是被大作伤了胃口，想稍微调剂一下的朋友。

钢弹与博客
——明基两款大屏液晶

■晶合实验室 电子土豆

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
咨询电话：400-888-0666
FP241VW 售价：9999元
附件：电源线、D-Sub及DVI连接线、说明书、驱动光盘等
推荐：对尺寸和色彩均有很高要求的用户
FP95G 售价：1899元 附件：同上
推荐：普通家庭及办公上网用户

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

FP241VW

明基在今年年初的发布会上展示了多款液晶新品，其中半数是宽屏液晶，可见今年厂商对宽屏产品的重视。支持“插黑”技术的FP241WZ本刊之前已介绍过，而这次我们收到的是随后上市的FP241VW与FP95G，分别为24英寸宽屏和19英寸标准屏。

FP241VW被明基定义为“钢弹”系列。尽管事先已知道它是一款24英寸产品，但当其硕大而厚重的包装箱出现在我们面前时，还是吃了一惊，因为同样尺寸的FP241WZ外包装只比20英寸产品大了一小圈而已。FP241VW的外观风格有了极大改变：银黑双色前面板，U形底座，机身线条简洁硬朗；两侧有宽阔的银色边框，银色部分采用金属拉丝处理；左侧的控制键为镂空设计，直接嵌入边框。其整体造型雍容大气，具有很强科技感，看上去更像是一台前卫的数字电视。

镂空设计的嵌入式按键质感和手感都很好

FP241VW中间的面板支持约20度的仰角调节，但不再像FP241WZ那样提供垂直90°旋转功能。不过对一款24英寸LCD来说，竖直使用的情况并不多。FP241VW顶部有一条多功能平台挡板，可摆/挂放小饰品和耳机等。边框上标有“HDMI”和“Senseye+game”字样，表明它除提供流行的HDMI（高清晰度多媒体接口）外，还是一款面向高端游戏玩家的产品。机身左侧有耳机插孔和2个USB接口，背面除HDMI外，还提供了DVI、D-Sub、S-Video、AV端子和分量色差输入，可接驳各种电脑和视频设备。它通过了TCO'06环保认证。

挡板可挂放小物品

作为明基24英寸新旗舰，FP241VW同样拥有非常高的指标：采用友达P-MVA 16.7M真彩面板，1920×1200分辨率（16：10），能完美支持1080P的高清视频；500cd/m²亮度、1000：1对比度和6ms灰阶响应，水平/垂直可视角度均达178°。它也支持“插黑”技术，明基将其改进后称为Perfect Motion锐动引擎，可减少画面快速变换的游戏和动作影片中的残影现象；提供了“赛车游戏”“动作游戏”“电影”“动态”“照片”和标准模式，前两种游戏模式都会开启“插黑”。如果输入画面为标准4：3而非16：10，FP241VW可选择用留黑边的方式保持原比例显示。虽然显示面积有所损失，但能有效解决宽屏液晶显示4：3输入信号（尤其是游戏）时画面变形的问题。由于采用同类面板，它延续了FP241W/WZ灰阶过渡优秀的优点；三原色还原非常准确，色彩鲜艳通透。但可视角度很大时，色彩变化与FP241W/WZ相比略为明显。

而“博客”系列的FP95G则拥有超薄机身和窄边框，配以流行的银黑双色，显得简练利落，定位于Web 2.0应用。标称支持16.7M真彩，1280×1024分辨率，800：1对比度，5ms响应时间，并提供了明基第二代Senseye+photo应用模式，可通过精密控制色温和伽玛值以符合sRGB规范，以更好地还原色彩；提供了sRGB、标准、电影、动态、图片这5种应用模式。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

FP95G



无论就外观设计还是内在品质来说，“钢弹”FP241VW都是一款非常优秀的大屏旗舰产品，能轻松适应各种应用。而与显得有些奢华的FP241VW相比，“博客”系列的明基FP95G则更平易近人，是一款适用于普通家庭和办公用户的产品。

为Vista而生——罗技疾风战斧手柄

■ 晶合实验室 8神经

厂商：罗技电子（Logitech）	上市状态：已上市
售价：389元	咨询电话：021-64711188
附件：驱动盘、说明书、保修卡	
推荐：游戏玩家	

罗技最近推出了一系列全面支持Vista系统的外设，其中内置风扇的疾风战斧游戏手柄尤为引人注目。其外形风格与微软Xbox 360游戏机手柄非常相似，但大小更符合亚洲人的手掌，十字键和功能按键舒适而有弹性。装好驱动后，系统会直接将其辨认为Xbox 360手柄。疾风战斧在Vista下可直接被系统支持，但在Windows XP中需先装驱动再使用，经试验暂时无法在Xbox 360上使用，可能与官方认证有关。

笔者选择最近比较流行的《生化危机4》和WE2007这两款游戏及Winkawaks等街机模拟器来试玩。《生化危机4》中它不能将右摇杆设定为瞄准镜的伸拉功能，RT键（对应PS2手柄的R2键）也不能设定为呼叫阿什莉功能，其他表现则较完美。WE2007中的表现较好，右摇杆能完美对应游戏的R3一切操作，马赛回旋等假动作可通过右摇杆轻易地做出来，这是许多PS2原装手柄（转接后在PC上使用）无法做到的。在街机模拟器中，方向操作默认为疾风战斧的左摇杆，且不能随便将其转移到十字键上；一般过关游戏中操作很流畅，但玩格斗游戏时磋招较为不便。

该手柄的一大特点在于其内置的风扇，各角度均有出风口，并能调节（或关闭）风量大小。尽管会由此产生一些噪声，但的确能有效抑制手心出汗，有利于玩家在夏天长时间玩游戏。


各角度均有出风口



我们认为疾风战斧是一款为未来的PC游戏准备的手柄，从它对Vista的直接支持与仿Xbox 360手柄的外观，都可看出将来在微软的Vista与Xbox 360互联计划成熟后，将会有很大的用武之地。但从对目前PS2移植游戏和较老街机模拟游戏的支持来说，它还不是性价比很高的选择。当然，如果你看重其独特的风扇功能就另当别论了。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

顺应时代——PNY DDR2 1066内存

■晶合实验室 魔之左手

厂商：PNY	上市状态：已上市
售价：590元（1GB）	
咨询电话：800-830-9243	附件：散热片
推荐：超频爱好者、高级玩家、DIYer和高端商业用户	

对于电脑系统来说，内存的容量和速度都是影响其性能表现非常重要的因素。尽管目前的主流内存已转向512MB DDR2 667/800，加上双通道架构，其提供的容量为1GB，带宽可达10.6GB/s和12.8GB/s。但相对于双核、4核处理器的高带宽，DDR2 667/800也只是勉强够用而已，因此大容量更高速的内存成为一些高端用户追逐的目标。PNY在内地市场推出的DDR2 1066内存便是为了满足这些高端用户的需求。



mBGA封装的内存颗粒

作为一款国际著名品牌的产品，PNY DDR2 1066内存的设计和做工都无可挑剔。走线清晰，金手指则较为厚实整齐，大量微小的电容和电阻是板上的主要元件，焊点光滑牢固。该产品使用mBGA内存颗粒，其上只有PNY自家的商标，采用正反共16颗内存颗粒构成1GB容量。

我们的测试平台采用华硕nForce 680i主板和酷睿E6800的组合，使用两条1GB的PNY DDR2 1066构成双通道内存，分别在BIOS中将内存设置为DDR2 800和DDR2 1066。

Super π测试中，由于其对内存性能相当敏感，因此采用DDR2 1066时，其成绩比DDR2 800有一定的提升，但幅度相当小。在内存带宽测试中，由于频率同步等原因，DDR2 1066内存的得分反而降低了。

项目 \ 设置	DDR2 800	DDR2 1066
Super π（100万位测试）	17.578s	17.546s
SiSoft内存带宽测试	5776MB/s	5736MB/s



一款相当出色的DDR2 1066内存，性能表现和产品做工都令人满意，厂家还为超频玩家附赠了散热片，但这款产品在目前的平台中还难以发挥其威力。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

家用好选择
——索尼Cyber-shot W35数码相机

■晶合实验室 壹分

厂商：索尼（Sony）	上市状态：已上市
售价：1710元	咨询电话：800-820-9000

附件：说明书、充电器、锂电池、数据线、软件光盘等

推荐：资金有限的家庭级用户

W35是今年初索尼针对入门级用户设计的低端机型。从产品序列上来看，2006年发布的W30可以视作它的原型机。外观上与W30区别不大，除了像素的提升之外，其出色的外观工艺使它有了更多让人选择的理由。W35的机身外壳采用铝合金材质，表面设计简洁大方，精致的处理工艺在同档次机型中令人瞩目。外壳的各主要部分结合紧密，配合紧凑的机身结构给人以可靠的感觉。

该产品的主要控制区域集中于背面，按键分布合理，用户可以单手完成操作；模式转盘与模式菜单的旋转吻合，带来良好的操控感受。电源开关和快门按钮设置在机身顶部，开机后电源开关处会散发出淡淡的绿色荧光。在数码相机液晶显示屏越来越大的今天，W35仅2英寸的屏幕略显落伍，虽然对入门机型的要求不能太高，但8.5万像素确实影响了取景和回放效果。我们希望厂商在今后的产品中有所改善。


W35的操控性较好，但液晶屏显示效果一般

W35采用一块1/2.5英寸的超级HAD CCD，有效像素由W30的600万提升至720万。对于这个尺寸的CCD而言已经达到极限，这也是目前卡片式相机有效像素止步于700万的主要原因。720万有效像素可以产生最高分辨率3072×2304的照片，完全可满足6英寸或更大幅面照片冲洗的要求。其CCD的感光度依旧从ISO 100起，提供ISO 200、400、800、1000的设置。W35采用的“新型影像处理器”（官方称谓，具体型号未公布）和“清晰原始数据降噪技术”，实际测试中新型影像处理器带来了较快的反应速度，开机迅速，对焦利落，整体色彩明亮鲜艳；高ISO下的噪声控制较W30有所进步，ISO 400的表现较好，不过ISO 800开始画质损失依旧明显。另外从室外风光样张来看，W35的高光宽容度较低，光线强烈时对云层的表现较乏力。

W35沿用了W30的卡尔·蔡司Vario-Tessar镜头，采用5组6片结构，其中包含3片非球面镜片。焦距为6.3～18.9mm，35等效焦距为38～114mm，微距模式下最近对焦距离为2cm（广角端），最大光圈范围f2.8（广角端）～5.2（长焦端）。从焦段上看除广角端有所欠缺外，涵盖了日常应用中的主要焦段。f2.8的最大光圈有利于用户获得主体突出、景深较浅的照片。Vario-Tessar镜头定位于紧凑型卡片式相机，与W35的小尺寸CCD搭配相得益彰。从实际测试来看，镜头组的表现相当成熟，变焦顺畅，暗角现象轻微。3片非球面镜片很好地控制了畸变的产生，在广角端的作用尤其明显；逆光拍摄时对眩光和紫边的抑制令人满意。美中不足的是分辨率表现一般，横向和纵向分辨率差距很小，长焦端中心分辨率较广角端下降较明显，边缘成像质量的差距则相对较小。考虑到这款产品的定位，这样的表现已可接受。


电池舱与存储卡插槽整合在一起，将锂电池推入时存储卡插槽旁的红灯会闪烁一下


麦克风、电源开关和快门被安放在机身顶部

参数表

有效像素	720万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
35mm等效焦距	38～114mm
最近对焦距离	2cm
光圈	f2.8～5.2
感光度	自动/ISO 100～1000
防抖模式	电子防抖
取景器	8.5万像素2英寸TFT
内存容量	56MB
存储介质	Memory Stick Duo/Memory Stick Pro Duo
尺寸	89.8mm×59.1mm×22.9mm
重量	150g（实测，含电池）

该产品提供了自动/程序自动两种拍摄模式以及7场景选择（月夜/月夜人像/柔和人像/风景/雪景/海滩/高感光度）和专门的微距拍摄模式，支持包括自动/日光/多云/荧光/白织灯/闪光灯等6种白平衡设定，可满足正常的应用需求。同时支持多重测光/偏重中央测光/定点测光模式，能满足光线复杂的场景，极大方便了用户。如果能增加手动白平衡设置，会使W35更加完美。另外它还提供了VX精细（640×480，约30帧/秒）、VX标准（640×480，约16.6帧/秒）和视频邮件（160×112，约8.3帧/秒）3种动态视频拍摄模式和索尼独有的串片秀功能。

室外风景样张，广角端，风景拍摄模式。W35的色温表现准确，色彩较鲜艳，畸变控制较好，无明显紫边



W35是一款不错的入门级数码相机，做工良好，设计成熟，功能全面，就其定位而言性能上也没明显的缺陷。如果你需要一部便于随身携带的相机，又不想投入太多资金的话，它是个不错的选择。在推荐之余，我们也希望厂家能提升其液晶屏的素质，毕竟这会让它更抢眼。



炫目度：★★★★

口水度：★★★

性价比：★★★★

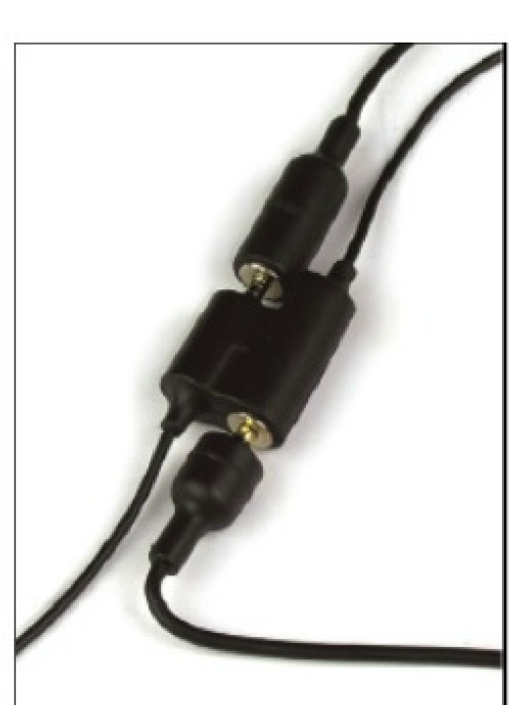
项间圭玉
——爱国者F928个人音频播放器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo） 上市状态：已上市
售价：299元（512MB）
咨询电话：400-610-6666（全国免费直拨）
附件：耳塞、说明书、充电器、转接头等
推荐：追求时尚和科技感的用户

F928可能是目前最简洁的个人音频播放器了——所有控制均可通过两个“按键”完成，包括开关、锁定/解锁、快进/后退和音量控制。而这两个所谓的控制“按键”其实是隐藏在产品表面下的两个触摸控制区，一上一下分布在产品正面下半部分。除了操控，这款产品的外观设计也非常简单，触摸操控使其通体光滑圆润，没有任何突兀的棱角。

F928采用时尚的首饰设计风格，黝黑光滑的外表仿佛悬挂于颈间的坠饰；耳机线与数据线整合，用户可将其当作项链佩戴。“项链”的两端分别为数据接口和耳机插头，通过专用的接头与附赠的耳机相连，当接入耳机时播放器会自动开启。不过由于采用了特殊设计的2.5mm立体声插头，用户无法自行更换耳机。好在附赠的耳机音质表现不错，入耳式设计带来较好的低频量感和解析力；只是声场表现一般，定位略显散乱。


特殊的耳机接头设计

F928可支持16～320kbps的MP3和32～320kbps的WAV文件播放，120mAh的锂电池可提供约6小时的播放时间。值得一提的是它具备断点续播功能，开机时可自动从上次停止播放的地方继续，不过此功能需要电池的留有一定电量。

数码产品的设计越来越贴近我们的生活，从手表、太阳镜到现在的项链，个人音频播放器逐渐试图进入生活时尚的每个角落。F928的设计令人眼前一亮，如果能在产品正面设计一些酷绚的灯光，相信会更加迷人。我们将其推荐给追求时尚和科技感的用户。P

晶合实验室测试联盟
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

简单好用
——索尼爱立信K200c手机

■晶合实验室 壹分

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态：未上市 售价：待定
咨询电话：400-810-0000 附件：不详
推荐：资金有限的入门级用户

索尼爱立信K200c是一款定位于年轻群体的低端手机，整体造型简洁大方，轮廓线条流畅。外壳全部采用塑料材质，正面点缀少量的电镀按键；透明面板下衬以黑底，稳重又不显呆板。送测样机尚属工程样品，虽然完成度已经较高，但正面的产品型号却标记为“SE123”，背部电池舱盖也略有松动。30万像素摄像头和扬声器并列背部上方，实际拍摄质量一般，扬声器音量则较充沛。从摄像头上方的“Show off unit”标签来看，未来实际销售版本的改动应不会太大。


30万像素摄像头

K200c最多可存储40张照片，并允许用户在其中任选一张作为待机图片。内存为2MB，为用户提供了200条中文短信存储和300条容量的通讯录，并且每个联系人可附带3个不同的号码，可满足日常应用需求。值得一提的是它为彩信发送设置了快捷操作，用户拍照后只需按一次键就可通过彩信与朋友分享照片。

参数表	
网络频率	GSM/GPRS 900/1800MHz
可选颜色	香槟金、黑色
多媒体功能	拍照
屏幕	128×128像素65 536色CSTN彩屏
铃声	32和弦
摄像头	30万像素
内存容量	2MB
存储扩展	无
数据传输	红外/USB 2.0
尺寸	103mm×46mm×16.7mm
重量	约81.5g（实测，含电池）



作为低端机型，K200c的表现中规中矩。由于送测样品未提供电池，因此我们无法就其通话和待机时间进行测试，厂家公布的数据为480分钟通话时间和300小时待机。另外该样品的键盘手感较硬，个别按键需费点力气才能按下，希望正式销售的版本能有所改进。P



炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：未知

芯片暗潮——英特尔中国建厂的背后



■ 本刊记者 冰河

芯片，对于生活在信息时代的大众来说到底意味着什么，这很难衡量。凡是对电脑有所了解的人似乎都知道它的重要性。没有芯片，现代的电脑就跑不起来；芯片的性能直接决定了电脑整体性能的高下。不过实际上，芯片产业对于整个国家、对于社会大众所蕴涵的意义远远不止这些。现代生活中我们每天都要面对数十种内置了各种芯片的电子装置。如果没有芯片，我们早上将听不到石英钟的鸣叫，无法用IC交通卡乘坐公交地铁，不能乘坐方便的电梯，不能用打卡机签到，电脑变成一堆废铁，用手摇电话代替脉冲电话、手机联系客户和朋友吧；出门MP3无法听动听的音乐，购物也不能用收银机和信用卡结算，回到家电视只有冷冰冰的屏幕。也许你幸运地拥有一台古董级矿石收音机不需要任何芯片就可工作，可打开它才发现无论是中波、短波或调频FM波段（假设它收得到）都没有任何节目播送，因为电台的发射机不工作了；茫然之际又发现家里已经停电了，因为需要用IC电卡充电的电表已经走到头了……还是烧点水洗脸睡觉吧。

其实没有芯片的生活比刚才描述的还要严重，也许对于我们的父辈来说，没有芯片的日子并不是不可以想象，但对于我们这一代已习惯用各种高科技电子装置服务自己的人来说，没有芯片，几乎意味着生活完全停顿。芯片并不是满足大众基本生存需要的生活必需品，这个世界上同样还有很多人根本不知道芯片为何物也一样过着安然的日子。但对于讲求效率、竞争和进步的社会来说，芯片和石油、粮食、棉花一样是国计民生之所系。

所以，当2007年3月26日，英特尔宣布将在中国辽宁省大连市投资25亿美元，建立一个生产300毫米晶圆的工厂，用于生产芯片组支持英特尔的核心微处理器业务时，引起的轰动效应竟然有那么大。仅仅从发布会现场出席的嘉宾来看，这次投资协议的签署就已是接近中美国家级合作的规格。在场的中方嘉宾有：中国国家发展与改革委员会副主任张晓强先生、中国信息产业部副部长娄勤俭先生、中国商务部副部长廖晓淇先生、辽宁省副省长刘国强先生、大连市委书记张成寅先生、大连市市长夏德仁先生；美国政府嘉宾有：美国驻华大使Randt先生、美国商务部长特别助理Caroline Katzin女士；英特尔公司的嘉宾有：英特尔公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁先生、英特尔公司副总裁兼英特尔中国总裁陈伟锭先生、英特尔副总裁兼英特尔中国总经理杨旭先生、英特尔大连项目总经理Kirby Jefferson先生；还有来自中国外交部、国务院办公厅、国务院振兴东北办、国务院新闻办、辽宁省大连市（中国）半导体行业协会、美国驻华大使馆、美国半导体行业协会、美国信息产业机构的诸多重要人士。重量级嘉宾的名单让主持人不得不以《新闻联播》式的庄重口吻和态度严谨地念了好几分钟。

事实已经很清楚，这是一次非常重要的高科技产业合作，两份合作协议文本带来的可能是中国和全球IT行业的走向变化。不过，面对着满场的鲜花、掌声和闪光灯，可能有人会问：这个合作真的有它字面上表现出来的那么重要么？中美双方在其中又各处于什么位置？中国也已建立了自己的芯片技术产业链，这个合作给我们带来的究竟是飞跃还是毁灭？一个个问号，让原本洋溢着喜气与激情的合作仪式隐隐有了一些阴影。

好吧，让我们忽略掉所有的灯光和掌声，看看那两份合作协议文本里面都隐藏着些什么。

1.英特尔的“放芯中国”


大连新厂三维效果图，看上去非常整洁

英特尔此次宣布在中国投资建立的新厂，是其继1992年在爱尔兰建立英特尔Fab 10号晶圆厂后，另行择址新建的第一个晶圆工厂，也是在亚洲建立的第一个晶圆工厂，编号为Fab 68号厂（注：厂址编号并不是按照顺序制订，而是根据具体情况确定，大连厂68的编号是考虑中国人对“6”和“8”这两个数字的偏爱）。新厂将于2010年投产，届时将采用英特尔最新技术。整个项目投资数额为25亿美元，是迄今为止中国引进的最大单笔外商投资之一，并使得英特尔成为在华累计投资额最大的外资企业之一。大连项目之前，英特尔公司在中国上海浦东和四川成都设有两家封装和测试工厂，加上其他项目已有累计13亿美元的投资，而单此次投资就超过其既往投资的总和。到2010年落成后，大连晶圆厂将成为英特尔全球8个300毫米晶圆工厂网络中的一员，其余7家座落在美国（5个）、爱尔兰（1个）和以色列（1个）。与现在业内普遍使用的200毫米（8英寸）晶圆技术相比，300毫米晶圆技术代表当今世界最先进的技术，不仅能使半导体器件的产能得到显著提高，还将大大降低成本。面积较大的晶圆不仅能降低单个芯片的生产成本，同时还可减少对资源的消耗。相比200毫米晶圆厂，采用300毫米制造技术的晶圆厂平均每个芯片能节约40%的能源和水。Fab 68大连厂落户于大连经济技术开发区双D港，位于大连经济技术开发区中部，南面、东南面分别靠近大窑湾、小窑湾，西临大连保税区。此外，总投资3.48亿美元、占地1万平方米的半导体技术学院也将落户大连经济技术开发区。

300毫米芯片生产线在最终落户中国之前，以色列、印度等多个国家的多个城市还展开一番争夺，最终，英特尔选择了落户大连。

关于英特尔为什么选择中国、选择大连，英特尔公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁表示，对于芯片制造这个充满高科技成分的科技产业来说，将技术和生产线转移到国外需进行慎重的规划和考虑。除了对技术保密、资源利用、成本核算等多方面因素进行考量之外，更重要的是联系整个产业链的核心市场。如今全球IT产业大多数的基础性技术和生产线都已在中国落户，珠三角、长三角已建立了完备的IT科技产业密集群，因此整体行业的情况也促使英特尔选择了中国，使产品和客户能更加紧密一些。至于为何选择大连，则是鉴于英特尔和中国中央政府已有20多年的合作关系，希望能通过连续投资来带动提升整个国家的产业基础设施建设。由于中国政府目前正在实施“振兴东北”的战略国策，在东北地区加大了扶持力度，创造了良好的宏观投资环境。而且大连是中国东北地区工业基础和科技教育环境最好的地区之一，交通（具备优良的深水港和铁路交通）和资源（煤炭、钢铁、电力、土地环境）也都非常优越，因此英特尔认定大连是最好的选择。



英特尔公司总裁兼首席执行官保罗·欧德宁先生

根据英特尔2006年

涉及芯片生产的一些关键词

我们通常所说的“芯片”是指集成电路，它是微电子技术的主要产品。所谓微电子是相对“强电”而言，指它处理的电子信号极其微小，是现代信息技术的基础。现在通常所接触的电子产品，包括通讯、电脑、智能化系统、自动控制、空间技术、电视等都是在微电子技术的基础上发展起来的。

微电子技术涉及的行业很多，包括化工、光电技术、半导体材料、精密设备制造、软件等，其中又以集成电路技术为核心，包括集成电路的设计、制造。

晶圆。多指单晶硅圆片，由普通硅砂提炼而成，是最常用的半导体材料。按其直径分为4英寸、5英寸、6英寸、8英寸等规格，近来发展出12英寸甚至更大规格。晶圆越大，同一圆片上可生产的IC就多，也就降低了成本，但要求材料技术和生产技术更高。

前、后工序。IC制造过程中，晶圆光刻的工艺（即所谓流片）被称为前工序，这是IC制造的最要害技术。晶圆流片后，其切割、封装等工序被称为后工序。

光刻。IC生产的主要工艺手段，指用光技术在晶圆上刻蚀电路。

线宽。4微米、1微米、0.6微米、0.35微米、65纳米等，是指IC生产工艺可达到的最小导线宽度。这是IC工艺先进水平的主要指标，线宽越小，集成度越高，在同一面积上就可集成更多的电路单元。

封装。指把硅片上的电路管脚用导线接引到外部接头处，以便与其它器件连接。

存储器。专门用于保存数据信息的IC。

逻辑电路，以二进制为原理的数字电路。

财报，在刚刚过去的2006年第4季度，受与AMD的价格战影响，其净利润同比下滑了39%。整个2006财年，其总营收、运营利润和净利润分别为354亿、57亿和50亿美元，同比下滑了9%、53%和42%。由此可见，由于近两年面对AMD的冲击，英特尔利润与营收均出现下滑，因此转移制造业工厂有利于获得税收与政策方面的优惠。此外，中国市场已成为英特尔仅次于美国的全球第二大市场。英特尔去年还特意将中国公司从亚太区独立出来，成为直接向美国总部汇报的大区，因此将新工厂设在中国也顺理成章。



大连市市长夏德仁先生对于英特尔落户大连表示非常荣幸和欢迎

而中国方面选择与英特尔合作，引进晶圆生产线，也是出于整体战略的新调整。在信息产业部新出台的《信息产业科技发展“十一五”规划和2020年中长期规划纲要》中，集成电路在重点发展的十几项技术中位列第一；在重大项目中，集成电路项目数量也排第一，可见其重要性。此次选择与英特尔合作生产的芯片晶圆项目，正是集成电路最典型、也是最核心的技术之一。

我国的信息通讯、电子终端设备产品自改革开放以来有长足发展，但产业结构以加工装配、组装工艺、应用工程见长，产品的核心技术自主开发的较少。这里所说的“核心技术”主要就是微电子技术，就好像我们盖房子的水平已经不错了，但盖房子所用的砖瓦还不能生产。且要命的是，“砖瓦”还很贵。整个产业链的成本费用核算中，芯片成本最能影响整机的成本。有过电脑DIY经历的用户相信都会赞同这个观点。由于高端芯片制造技术和设备关系到国家整体经济的竞争能力，关系到国家安全战略，发达国家对该领域的技术向中国转移实行严格限制。根据1993年的瓦森那协定，美国和欧洲一些国家限制对中国出口先进的半导体设备和技术，即使出口，也限于落后两代以上的技术设备。

中国一直没有放弃发展计算机芯片产业的努力。近年来，国家在芯片领域连年投入，中芯国际的崛起，都证明了中国在这条道路上的追求和积累。但囿于落后的工业制造技术和缺乏基础的研发实力，内地半导体工业目前还处于承接我国台湾省的产业转移、从欧美等发达国家进口全套技术设备的初级阶段，珠三角、长三角的产业群基本上就体现了这一特征。在这种情势下，对于中国来说，短期内做出突破性的芯片技术创新并不现实，直接进口又不能从根本上解决问题，这就需要寻求与业界领先企业的直接合作投资来带动整个产业的发展。如果伴随英特尔新厂与新技术的到来，能让中国的集成电路技术获得突破，那将是一个皆大欢喜的局面。

当然，这一切目前还都仅仅存在于纸面上，我们希望看到这样一个美好的结果。不过正如前面已经明确陈述的那样，芯片产业是一个国家科技产业链的核心内容，与英特尔合作引进的晶圆生产线，带来的不仅仅有利益，也有竞争。隐藏在利益背后的竞争，又会出现怎样的结果呢？



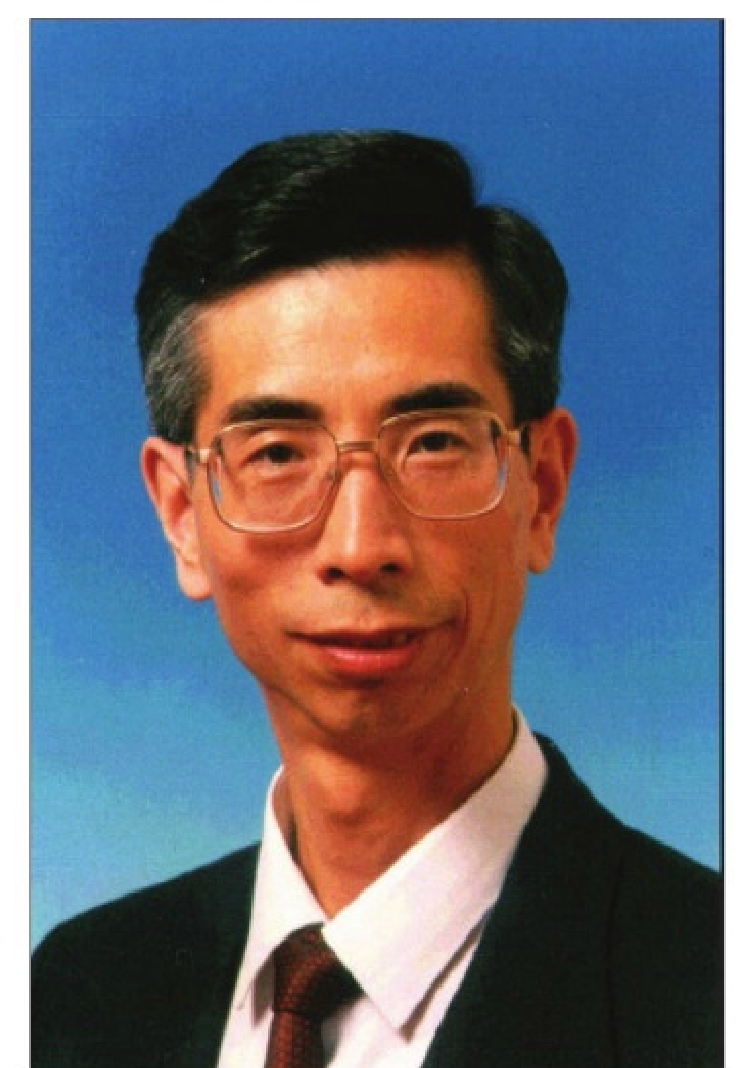
美国驻华大使Randt先生认为此次合作是中美科技合作历史上的新突破

2.双赢，或者双刃剑

毫无疑问，300毫米晶圆工厂的确是世界一流的芯片加工生产线，不过它给相对落后的中国芯片技术产业能带来怎样的影响，会不会对中国自主研发的芯片产业带来毁灭性的竞争压力呢？本刊记者特别联系采访了中国工程院院士、著名科学家倪光南，他为记者详细分析了英特尔25亿美元为中国芯片产业带来的变局。

英特尔所带来的投资肯定有其积极意义，这要从全局和局部两个方面来说。

从宏观上来说，跨国投资对东道国技术进步的积极作用主要体现在两个方面：技术转让和技术溢出（又称技术扩散）。由于芯片产业的严密封锁，靠技


中国工程院院士倪光南教授

术转让获得最新的技术基本不可行。2005年10月，AMD向中国转让X86芯片技术也曾经让中国人鼓舞一时，不过当时业界就有专家指出，X86对AMD公司来说已是近于过时淘汰的技术版本，而且当时中国自己的芯片研发也已达到了相近的水平，因此这项技术引进对中国的芯片产业虽然不能说没有帮助，但究竟能有多少，直到今天都是个疑问。

技术溢出效应是外商投资输出的先进技术被中国消化吸收所导致的技术进步，以及技术转移过程所带动的中国经济增长，这也是中国实行改革开放、吸引外资政策多年以来所希望达到的一个目的。技术溢出效应由外企的本地化过程来体现，主要通过4个渠道增强中国本地企业的技术能力。

一是涟漪效应。即通过产业之间的前向后向联系，某一产业技术水平提高能让相关产业也获得发展。外资企业通过和中国本地供应商及客户之间的联系，可为后者设立更高的技术标准、提供产品质量控制的经验。

二是人力资源流动。即外资企业培养出的高素质本地化人才流动到本地企业中。为实现人才本地化，跨国公司还建立了大规模的培训体制，最终使得中国本土通过跨国公司在华的投资企业，培养了新一代企业管理人员，也培养出了一大批技术人员和产业工人。这一点，早在改革开放之初，珠三角和长三角借助纺织和电子加工业建立地方核心产业的过程中就得到了充分体现。

三是竞争效应。即外资企业打破了原来的低效垄断局面，加剧了中国的市场竞争，促使本地企业通过模仿，消化吸收投入创新，提高生产效率，加快应用新技术、发展新产品。日本过去就是按照这个思路，在二战后重新构建自己的经济核心产业，“模仿创新”是他们在上世纪六七十年代实现经济腾飞的法宝。同样，上世纪90年代后中国沿海地区的迅速发展，走的也是同样的道路。而且，一项先进技术被产业内多个企业竞相模仿甚至创新的结果，必然促使跨国公司带来更为先进的技术，从而增加各产业的新技术含量，形成良性的技术引进循环。

四是示范效应。即外资企业先进的管理模式或企业文化为本地企业提供了模仿的对象，从而使得本地企业在短时间内形成稳定高效、适应高新技术产业的管理方法和产业环境，迅速从“劳力密集型”的作坊式企业转变成“脑力密集型”的现代企业。不过，由于涉及到整体的社会文化背景和国民素质，这种转变是最困难的，需要一个长期过程。

对于具体的局部地区来说，外资企业对当地最显著的影响首先是解决了部分人的就业问题，增加了当地的财政税收，并以此拉动了当地的经济消费能力。而在工业环境带动商业环境好转之后，相关的农业、服务业也都会得到有效发展。

不过，这些显而易见的好处背后，其不足之处也非常明显。正如前面所阐述的那样，合作所带来的影响往往聚集在产业外围，如人员素质、企业文化、管理方法、产业整合等。但对于芯片产业最核心的技术来说，中国企业并没有收到什么直接的好处。英特尔此次披露的投资内容仅限于建设生产线制造产品，而芯片产品的知识产权属于英特尔，从商业角度来说，不可能无偿取得别人的知识产权。对于知识产权部分的转让与合作究竟涉及到多少并没有进行详细披露，也许涉及得非常少，所有芯片的知识产权或产品都属于英特尔公司，仅仅在中国本地生产而已，那些认为英特尔的投入会让中国芯片产业在短时间内取得技术飞跃的想法都是不能实现的。事实上英特尔此次到中国来投资建厂，在美国方面也是经过了严格的讨论和审核，以保证其最先进的技术始终保留在美国。虽然300毫米晶圆生产线的确是目前世界上最先进的，但这条生产线的产品是用于制造主板上的芯片组，而不是很多人以为的电脑CPU芯片，整条生产线的潜力非常大，但客观条件使得它不可能发挥出最大的效力。

同样，还有人会问，是不是英特尔在中国建立了生产线，就会因为成本费用的下降而带来PC产品整体价格的下降呢？这个想法也不现实。首先是目前硬件制造方面的流程和技术都已相当成熟，对于成本费用的控制很严格，配件方面的成本对电脑价格的影响已经不大，真正影响产品价格的是渠道推广费


中美双方对本次合作的结果表示出很高的期望

用和后续服务成本。何况此次英特尔大连厂生产的产品是应用于主板芯片组的，而不是CPU，而英特尔主板芯片组的成本目前已经控制得非常低，在整机产品中并不占据重要地位。即使因为国内建厂使得成本费用进一步降低，对整机的价格影响也不大。如果是AMD的主板芯片组倒会有明显影响，因为AMD芯片组在整机中的价格比重相比英特尔芯片组要高一些，所以英特尔大连建厂短期内对电脑价格的下降没有明显影响。但长期来说还是有影响的，因为电脑市场无论是整机还是配件都是新产品利润最大，大连厂300毫米的晶圆生产线对未来新产品的成本费用削减还是有影响的。



AMD也曾经在芯片技术上与中国展开合作，不过效果至今不得而知

至于英特尔芯片对中国自主研发的芯片会不会有压迫性竞争的问题，这个影响从前就有，这次的合作也不会带来太大的变化。一方面是英特尔的技术的确比中国企业要领先很多，压迫性的竞争早已存在。英特尔在大连建厂，假设我们国家在大连也有自己的芯片产业基地，那么在市场、资源、土地、人力等方面肯定英特尔比我们有很多优势，会对我们自己的企业形成压迫，这是不可避免的。但另一方面，这个竞争压力已没有想象中的那么严重，英特尔的芯片架构和我们自己的龙芯架构不同，英特尔和我们自己也各自持有相关的知识产权，属于在两条道路上跑的车，方向也不同。国家对我们自己的芯片产业投入还是足够的，“十一五”规划的项目投入就体现了这一点，所以竞争压力虽然有，但没到特别严重的地步。

对于中国的芯片产业来说，落后于国外企业是不争的现实。先进企业在中国的投资和技术转移当然有积极影响，不过归根结底我们首要的还是先修炼内功，大力发展芯片的自主创新，提高自己的设计能力，掌握芯片的知识产权，同样要发展自己的生产线，包括生产设备。一个集成电路厂，比如说8英寸时投资是10亿美元，12英寸是20亿美元，其中72%以上都是生产设备，这些设备我们也要国产化，不然我们发展集成电路产业也会受到很大的制约。很多设备我们现在还需要进口，但随着技术的发展，先进的设备不一定可以进口到，所以从集成电路的设计、制造，以及生产、封装整个产业链我们都要加以考虑。2005年中国集成电路产业的规模大概是3800亿元，其中国产的的比例不到1/5，所以我们还有很长的路要走。

3.巨头的博弈

倪光南院士的详细解读告诉我们，英特尔“放芯中国”背后具有很多的深意。不过，除了整合产业链、技术贴近市场的考虑之外，如果联系到近些年来英特尔与它的老对手——AMD的一系列动作来看，这次英特尔落户大连，看上去是在AMD不断加剧的市场压力下，经过深思熟虑之后做出的最终选择。

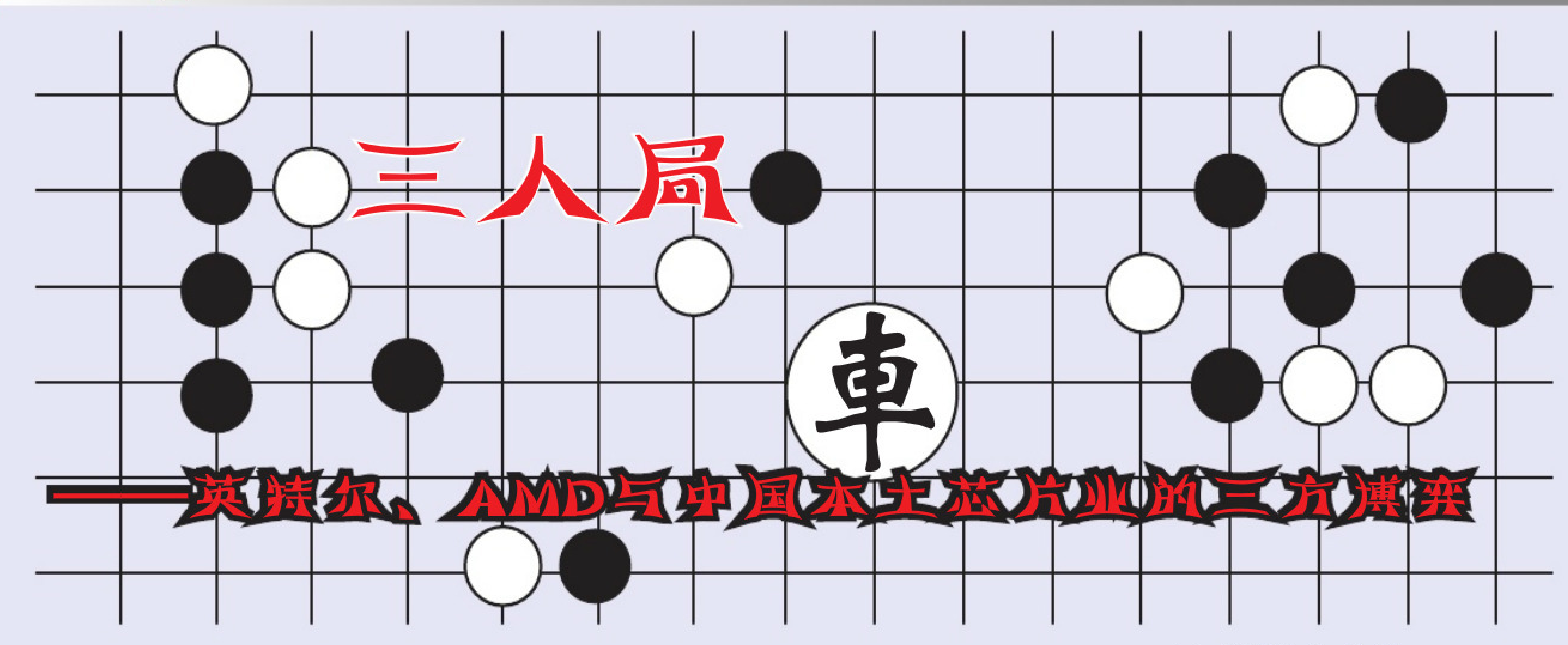
早在2005年10月24日，AMD就宣布与中国科技部签署备忘录，向科技部指定的技术受让机构——北京大学微处理器研究开发中心转让其所拥有的低功耗X86架构微处理器设计技术，从而获得了中国方面的多种优惠条件。尽管当时对于技术转让的形式、具体内容和目的出现了多种质疑，但AMD的芯片技术转让所获得的好处还是让英特尔感到了切实的压力。很快，方正、七喜、TCL等原隶属于英特尔合作厂商阵营的多家国内知名整机厂商相继与AMD展开合作，被外界称为“英特尔联盟的新裂变”。“以技术换市场”，这几乎是当时所有媒体众口一词的结论。



AMD总裁鲁毅智博士

事情到了这一步并没有完，2006年7月24日，AMD公司又正式宣布斥资54亿美元收购世界著名图形芯片制造厂商ATI。当时英特尔占据了全球图形芯片市场39.1%的市场份额，ATI和NVIDIA以28.7%和19%的份额紧随其后，而AMD为零。通过此次收购，AMD成功地对英特尔在图形芯片市场上的领导地位形成了威胁。与AMD这一动作相对应，英特尔随后要求主板厂商在2007年一季度以后放弃采用ATI的RC410和年后才会推出的RC610芯片组，并暗示未来很有可能停止ATI的总线授权更新，此外英特尔还宣布将在2007年推出基于SiS（矽统）662芯片组的主板“Little valle”作为ATI的替代品。

英特尔在中国市场一直领先于AMD，但进入双核时代后，AMD酷龙处理器的推出一定程度上改变了这一状况。手握“64位计算”和“双核”两大武器，AMD一度让英特尔有些被动，不过双核还没来得及给AMD带来足够的风光，就被英特尔的“四核风潮”淹没。继2006年11月率先发布四核产品之后，3月21日，英特尔又推出了两款低电压50瓦低功耗的四核服务器处理器。不仅如此，英特尔还在价格上逼迫对手，宣布4月份将对四核和双核产品最多降价40%，到7月份，英特尔四核产品的售价还将下调，降价幅度在30%～50%之间。而国外媒体报道，美林分析师日前表示，英特尔今年的主要任务是阻击AMD，而不是

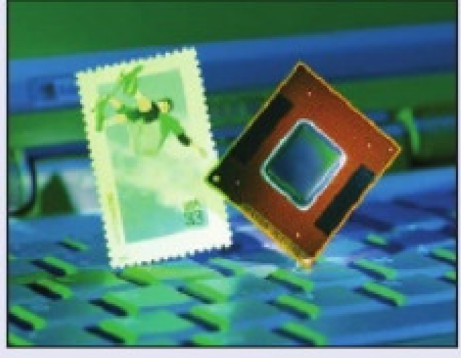


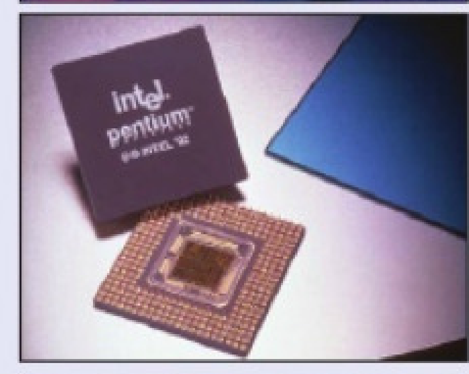
■ 本刊记者 生铁

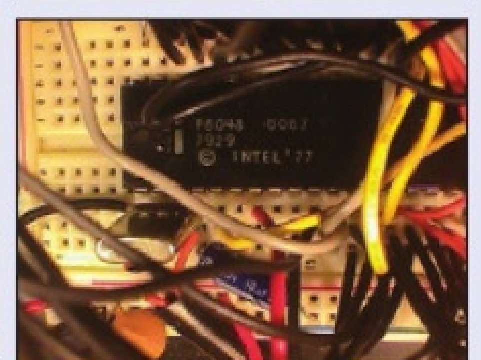
有时作为局外人，你很难推测两家竞争企业之间真实的关系。英特尔和AMD就是这样的例子。

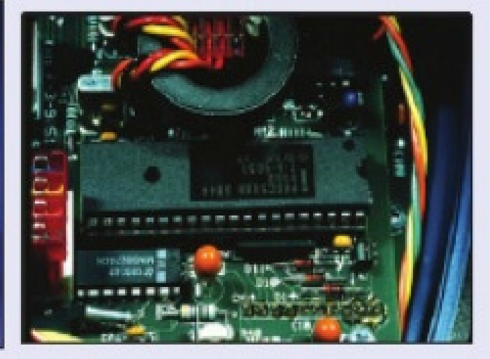
Intel公司成立于1968年8月，它的第一任CEO鲍比·诺伊斯（Bob Noyce）曾是著名的仙童（Fairchild）半导体公司的总经理。而成立于1969年5月1日的AMD公司，它的掌门人“硅谷牛仔”杰里·桑德斯（Jerry Sanders），则是原仙童半导体公司的全球行销总监。AMD成立之初，桑德斯就曾向他的老上司诺伊斯筹集创业资金。AMD的成长与它曾为英特尔第二供应商的经历也是分不开的，而这两者之间的斗争史，又远比肯德基麦当劳式的商业竞争要残酷得多。因为英特尔、AMD之间的竞争涉及芯片技术的壁垒，而芯片核心技术又左右着整个硬件行业的标准。“知识就是力量”，在引领硬件发展的IT高科技领域，我们可以把这句话引申为“芯片技术就是力量”。影响IT业发展格局风云变幻的最大力量就是芯片技术的搏弈，与这一力量相比，资金实力和客户认知的力量就显得小多了。










令人眼花缭乱的英特尔芯片产品线

而在这场旷日持久的搏弈当中，Zilog、国家半导体、摩托罗拉、德州仪器、Cyrix、IDT、瑞思、联华电子等诸多公司都失败退出，而在最重要的两个角色英特尔与AMD当中，AMD一直是处于被英特尔追打的状态中。AMD一边挨打，一边向英特尔偷招，甚至不得不修改自己产品的I/O线路以兼容英特尔的芯片组和主板规格。早在1969年就已成立的AMD公司，直到1997年4月推出了采用Socket 7接口的K6处理器之后，才勉强有了与英特尔分庭抗礼的实力。

也正是这种劣势，造就了AMD公司硬汉的形象，而英特尔更多的时候总是能进能退。它常常像个真正的主宰者那样权衡自己手下的诸多势力，尽量使他们之间相互牵制以达到平衡。2002到2003年之间，英特尔和威盛之间长达1年零8个月、涵盖5个国家、共涉及27项专利争议的11项相互诉讼就是最好的一个案例。在英特尔的威压下，一些制造商因为担心法律诉讼而不敢使用威盛的芯片组，转瞬间威盛的净利润立刻从7000万美元下降到2500万美元。英特尔在达到这一目的后便与威盛达成和解。

而作为目前已是全球第二大个人电脑市场的中国，英特尔和AMD的斗争同样很激烈。早在1985年英特尔就在北京设立了第一个代表处，至今英特尔进入中国已达22年。在2007年3月26日英特尔宣布将在中国大连投资25亿美元建立300毫米晶圆厂之前，在中国的本地员工已经有7000多人，直接投资达13亿美元。这些投资被用于建立大规模的研发设施、微处理器封装与测试工厂。

英特尔公司还积极与中国政府在其他方面展开合作。英特尔与中国信息产业部签署协议，为发展中国农村信息化的启动测试项目中专供芯片。

而AMD方面，虽然在2004年才正式成立AMD（中国）

有限公司，但它在1993年就已经进入中国，与之产生相关合作的是诸如联想、清华紫光、夏新电子、曙光服务器、神州数码等一系列中国知名IT品牌。AMD在苏州开设测试与封装工厂及与中方合资创办的中基超威信息技术公司等企业，也表明了AMD对中国市场的野心。而出于性价比方面的优势，中国的用户也更喜欢购买基于AMD公司芯片处理器的电脑产品。AMD在上海成立的研发中心是它在全球所有研发中心中规模处于第二位的，科研人员超过400人。AMD甚至将部分芯片技术对中国政府部门及高等院校开放，以期在中国取得更大的影响。



我们对于建立中国自己芯片产业一直拥有很高的热情，但结果就难说了……

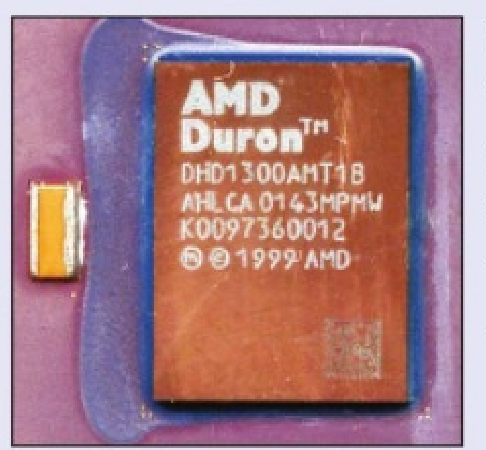
无论是英特尔还是AMD，都深深懂得“如果想在中国做生意，你必须同中国一起成长”的道理。不过竞争是残酷的，对于芯片产业这么一个充满高科技含量，决定着未来国家科技发展走向的领域来说，发展自己的芯片产业是必然的选择。不过当两个巨人已在中国内地经营多年、羽翼丰满的情况下，中国本土的芯片产业研究从开始就注定走上了一条在夹缝中艰难发展的道路。

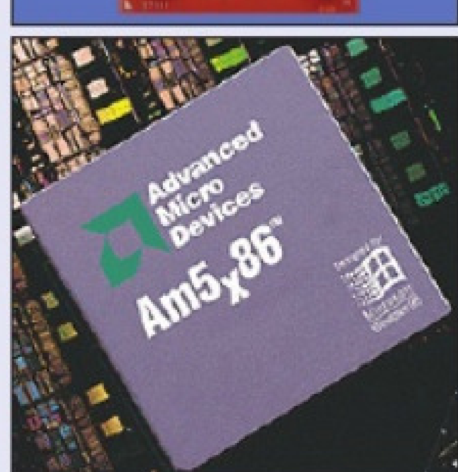
面对着广阔的本土市场，中国本土的芯片研发业无疑不可能坐视，中国政府早已将建立芯片产业作为高科技发展的一个重点。随之而来的是龙芯、方舟、爱国者、星光、网芯、展讯等一系列拥有自主知识产权的“中国芯”的名字，国产芯片已成为很多人的一种“情结”，在无形中被赋予了很多技术之外的意义。例如龙芯2号处理器面世时为了纪念毛主席诞辰，特意将其命名为“毛泽东110”。

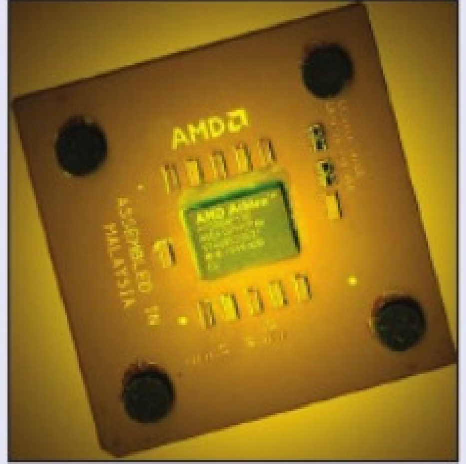
龙芯的发展本身就见证了中国拥有自主知识产权的中央处理器芯片的发展之艰难。龙芯项目是中科院计算技术研究所于2000年11月起就正式启动的处理器设计项目，2001年3月开始，这一项目被命名为“龙芯”，开发者期待它能成为具有自主知识产权的高性能通用CPU芯片。在2002年9月，“龙芯1号”诞生了，作为我国首枚高性能通用CPU，它的问世标志着我国已经结束了在计算机关键技术领域的“无芯”历史。

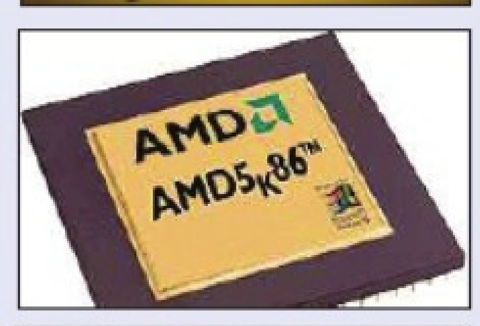
这款芯片采用0.18微米工艺，包含近400万个晶体管，主频最高可达266MHz，已用于国产龙腾服务器当中，这象征性地打破了我国长期依赖国外处理器产品的尴尬局面。而从技术水平和实际应用的角度来看，龙芯1号的运算处理效率仅勉强相当于中端Pentium Ⅱ的水平，尚不能和国际主流的处理器产品相抗衡。设计者为它起的小名是“狗剩”——这是过去穷苦人家为了让自己孩子能健康活下去所起的贱名。不过，当需要面对世界的时候，“狗剩”这个名字就立刻变得神气起来，因为英文名完全没有“狗剩”这种孤苦伶仃的色彩，“Godson（神之子）”这个名字非但不贱，简直是光芒万丈！

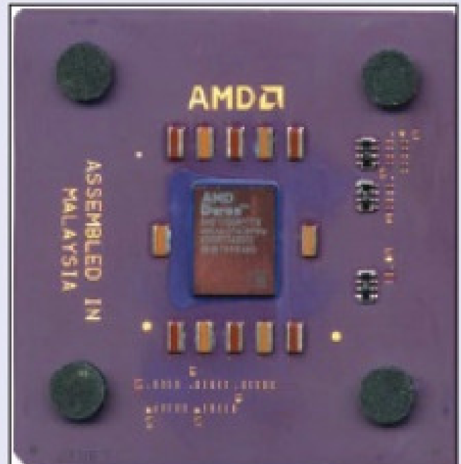












AMD芯片的产品线相对要简朴一些

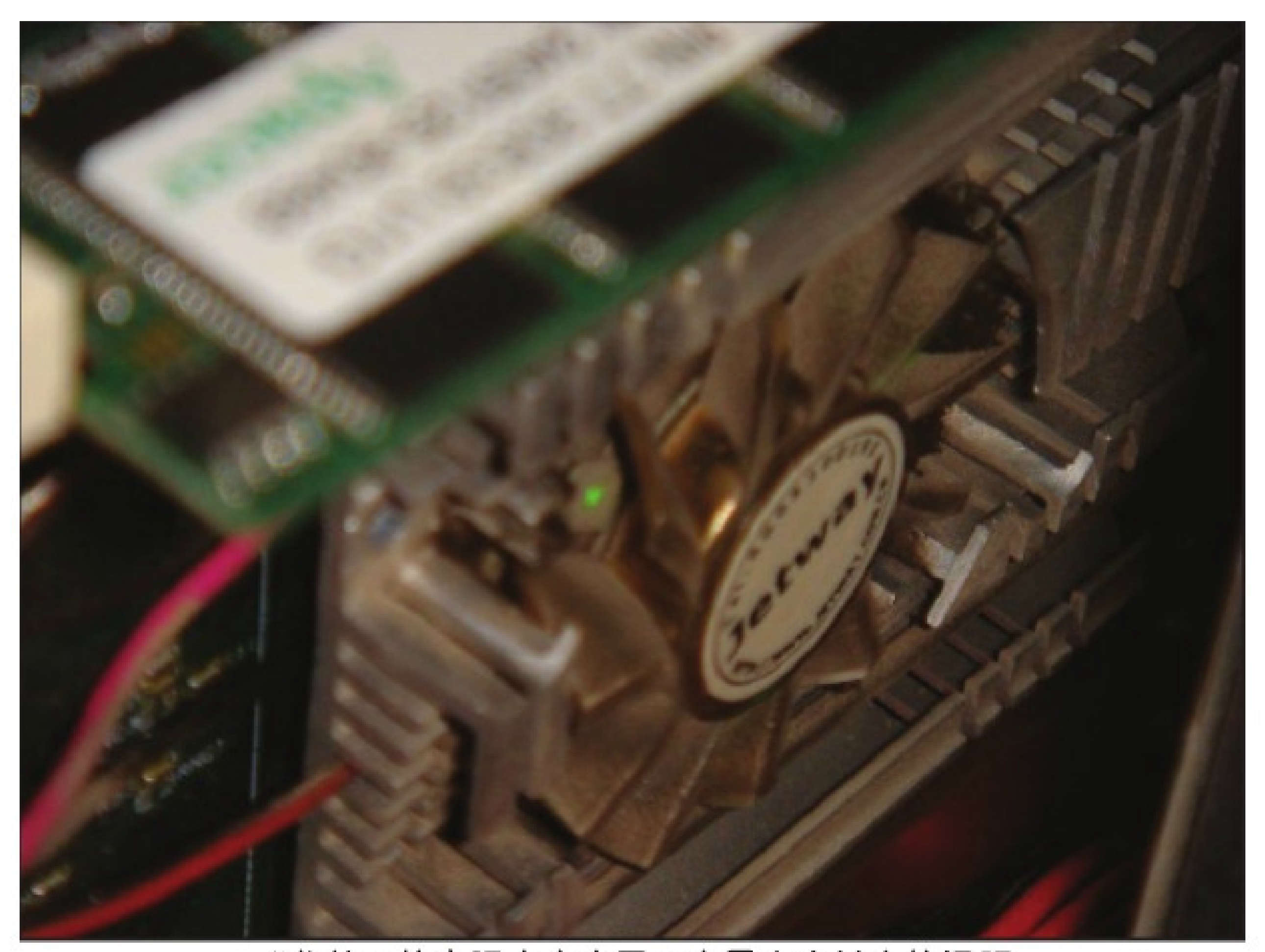
2005年4月26日，龙芯2号处理器正式面世。它不再沿用龙芯1号的32位MIPS指令架构，而是升级到64位MIPS指令架构，最高频率可达到500MHz，运算水平达到了英特尔Pentium Ⅲ的水准，但在技术水平上仍有一些不足，例如它并不能直接集成二级缓存。龙芯2号推出后，遭遇了“模仿国外芯片架构、涉嫌侵权”的风波，这也从一个侧面体现出国产芯片发展环境的艰难。而2006年1月爆出的“汉芯造假”事件，则说明我们的芯片研发产业不但处境艰难，还产生了急功近利、弄虚作假的风气。而“汉芯造假”轻易得手（买来国外芯片抹去原标志，再刻上自己标志的拙劣手法），也说明了中国业界对于拥有自主产权的芯片是一种怎样的迫切心情。毕竟，如果没有自主知识产权的芯片，就等于说我们不可能真正拥有自己的电脑产业。无论是国家行为的支援推动，还是商业市场的直接刺激，都无法在短期内使中国的电脑芯片迅速发展起来。目前我们拥有自主知识产权的芯片，都不可能与英特尔和AMD的处理器在市场上产生竞争，而只能将产品投放在非PC行业领域以争取市场，不知中国的电脑用户什么时候能在自己电脑里安装上一颗“中国芯”。

而越来越多与中国发生深入联系的世界芯片巨头英特尔与AMD，也在这一过程中与中国的芯片制造业发生着某种微妙的联系，这就像是一盘3个人在下的棋局，这盘棋该怎么下，中国的棋手该坐在哪里？这都是值得我们关注和思考的。P

追求更多的毛利润。

不过，如果仅仅将英特尔“放芯大连”视作对老对手的反击，那么就未免太简单了，英特尔能在多年的业界竞争中保持领先，说明其自有一套独立有效的竞争战略。从英特尔在中国的历史来看，其投资建厂的足迹基本反映了中国地方经济开发重点的发展变迁。英特尔对中国第一次大规模投资始于1996年，当时，英特尔决定在上海浦东外高桥保税区建立一个芯片封装测试厂，后来又几次追加投资，如今总投资已经增至5.39亿美元，成为上海外高桥保税区最大的投资项目。当时浦东正是沿海经济开发的热点地区，是中国继1979年宣布打开国门，将改革开放作为国家决策之后的又一个重大战略决策，一度被誉为中国的第二次改革开放。1995年12月13日，英特尔在中国的第一家封装测试工厂正式注册，一年之后，即1996年11月，工厂正式动工，整个工厂占地面积15万平方米，首期厂房建筑面积12 000平方米，首次投资6800万美元，这在建厂的外高桥保税区内是当时最大的一项外商投资项目。之后，英特尔多次增资，迄今为止，整个投资额达到5.39亿美元，封装测试的范围也从闪存扩展到芯片组、奔腾4处理器、迅驰移动计算技术中的无线通信模块等，成为英特尔在中国乃至全球产业链中的重要一环。

在2000年3月的全国人民代表大会上，朱镕基总理在政府工作报告中正式提及西部大开发战略，随后，国务院出台《实施西部大开发若干政策措施的通知》，一系列支持西部开发的政策问世，国务院西部开发办公室、国务院西部开发领导小组办公室也随之成立。至此，西部大开发成为国策，成为中国政府新的重大战略和历史任务，并开始逐级逐步落实。从2001年起，英特尔就开始派人到成都考察，准备投资西部。2003年8月27日，64岁的英特尔时任首席执行官贝瑞特访华，第一站就在成都，宣布英特尔将投资3.75亿美元在成都高新区建立一座芯片封装测试厂，生产与处理器相关的芯片组。这是英特尔在中国的第二家，在全球的第五家芯片封装测试厂，这家封装测试厂也成为自改革开放以来，成都市迎来的最大投资。在签约仪式上，贝瑞特直言：“西部是中国政府急于开发的地方，那西部就将是我们的选择。”不过随后也不忘补充一句，“当然，成都经济圈在西部的强劲辐射能力也是我们英特尔所需要的。”2006年10月25日，英特尔公司宣布对成都追加投资，使项目总投资达到5.25亿美元，其最新的多核处理器产品也将在成都生产。



“龙芯”的实际生产应用一直是大众关心的问题

在国家“十一五”计划提出“振兴东北”国家新战略后，英特尔又迅速落户大连，斥资25亿美元建设新厂，成为大连乃至东北地区最重要的外资合作伙伴。

可以看到，英特尔在中国的产业基地是跟着中国宏观经济政策的调整变化而不断发展变迁的，这其中固然有与中国政府调整经济政策相呼应，建立良好合作关系的因素。但跟随中国经济开发重心

新闻回顾：“汉芯造假”事件

2006年5月12日，喧嚣一时的“汉芯造假事件”终于落下了帷幕。上海交通大学向各界媒体通报了“汉芯”系列芯片涉嫌造假的调查结论与处理意见：上海交大微电子学院院长陈进在负责研制“汉芯”系列芯片过程中存在严重的造假和欺骗行为，以虚假科研成果欺骗了鉴定专家、上海交大、研究团队、地方政府和中央有关部委，欺骗了媒体和公众。上海交大决定，撤销陈进上海交大微电子学院院长职务；撤销陈进的教授职务任职资格，解除其教授聘用合同。科技部根据专家调查组的调查结论和国家科技计划管理有关规定，已决定终止陈进负责的科研项目的执行，追缴相关经费，取消陈进以后承担国家科技计划课题的资格；教育部决定撤销陈进“长江学者”称号，取消其享受政府特殊津贴的资格，追缴相应拨款；国家发展改革委决定终止陈进负责的高技术产业化项目的执行，追缴相关经费。

这桩堪称近年来中国科技行业最大骗局和丑闻事件的败露，源自于2006年1月17日一神秘举报人在清华BBS的公开举报信。在这封举报信中，神秘人物指责中国首款自主知识产权高端DSP芯片——“汉芯一号”发明人陈进作假，骗取国家上亿元无偿拨款。清华BBS上的匿名信称，2002年8月，陈进从美国飞思卡尔公司（原摩托罗拉半导体部门，2004年2月更名为飞思卡尔）买回了10



这就是“汉芯”，当时的骄傲，现在么……

的不断转移，在新兴重点地区抢得先手，获取政策和税收上的最大优惠，同时逐渐在中国构建完整产业制造链，结合在华研究院逐步实现研发、生产、销售本地一体化，才是一个企业从战略运营上的根本目的所在。与之相对的AMD公司，在华的直接办公管理机构“超威半导体（中国）有限公司”在2004年5月才成立，直到2006年8月22日，AMD才在上海张江高科技园区投资1600万美元建立平台研发中心，相比英特尔在中国早早动手的产业布局就要落后许多。

对于英特尔这种缜密的用心和周全的布局，我们只能表示赞叹，同时希望我们自己的芯片产业群在发展的同时，也能逐渐学会英特尔这种先手落子，后发制人的思维和战略。

尾声

“Intel Inside”，这是我们经常在机箱面板上看到的标志，这一次，英特尔真的大举进入中国内部了。25亿美元带给中国芯片产业的不仅仅是提升和促进，也有压力和督促，面对巨无霸一般的国际大厂商，我们自己的IT制造产业还是一个踉跄学步的婴儿，而且还曾闹出过“汉芯”这样全球闻名的高科技造假丑闻。目前虽然在全球市场上占据了一定地位，但占据的仍然是产业链比较低端的环节，从整体上看仍然缺乏强大的技术设计能力和生产技术升级及研发能力，主要是靠从海外引进现成的产品线来生产，珠三角的电子制造业就呈现出这样一个特征。并且制造业的规模大于质量，进军国外市场面临各种技术壁垒，利润十分微薄，吸引外资和承接产业转移，又面临越南、印度等亚洲邻国的低成本劳动力竞争。根据世界银行2005年发布的全球经济白皮书显示，中国虽然有超低的劳动力价格，但如果考虑生产率因素，在劳动力密集型制成品方面，创造同样多的制造业增加值，美国的劳动力成本仅仅相当于中国的1.3倍，日本相当于中国的1.2倍，而如果与韩国比较，中国的劳动力成本甚至比韩国还高20%。这意味着，中国用相当于美、日约1/25的微薄工资换来的仅仅是非常微弱的劳动成本优势，2005年沿海地区开始出现的“民工荒”已经表明，这种依靠人力成本优势促进产业经济发展的模式已不再可行。因此国家修改并提出了“自主创新战略”，希望我们的产业模式逐步从制造转向创造。面对英特尔的步步落子，我们的IT核心产业需要学的还有很多。



不得不承认，英特尔在很长一段未来都将是芯片产业的领导者

但愿未来的“中国芯”能一路畅通。

片MOTO-freescale“56800芯片”，并雇佣民工将芯片表面的“MOTO”等字样用砂纸磨掉，随后加上“汉芯”标识。该匿名信还称，此后，陈进通过各种方式使国内集成电路行业知名专家一致鉴定“汉芯一号”已达到国际先进水平的高端大规模集成电路。信的最后说，汉芯一号在问世3年时间内，向国家各部门成功申报项目40多次，累计骗取无偿拨款突破1亿元。举报者自称是一位参与“汉芯”设计过程的工程师，因为“无法承受谎言和造假的生活压力”而出走并举报。

举报信出现之后，有关各方均非常重视，除了各界媒体连篇累牍的报道之外，国家科技部于2月中旬派工作组进驻上海交大，开始调查。而在举报信出现后的第4天（1月21日），上海交大汉芯科技有限公司发表郑重声明，声称汉芯系列芯片是汉芯团队全体成员经过长期的艰苦努力，逐步累积建立起来的具有自主知识产权的科研成果。汉芯系列芯片经得起相关部门及专家的检测验证，各项成果也已陆续进入了产业化阶段。该文所提“汉芯系列DSP芯片属造假”的言论纯属捏造。该文提及的所谓汉芯获得了巨额的科研项目经费的内容根本与事实不符，具体情况均可在相关机构得到证实，并声称对上述侵权行为保留采取进一步法律措施的权利。只是在接下来的调查中，所有涉及到“汉芯”的第三方机构，均没出示对汉芯科技有利的证据。如据称完成了汉芯公司国内测试工作的上海集成电路设计研究中心表示：“我们确实做了该芯片的测试工作，但是作为第三方单位，我们与汉芯没有任何关系。”上海市科委则表示：“汉芯的主要工作由专家组评审完成，我们只是组织评审，给予支持，并非由我们来作出判断。”

追查的过程扑朔迷离，但是，这次纸终究没有包住火。经历4个月的深入调查之后，曾经信誓旦旦的“汉芯科技”终于哑火，上海交大向各界媒体通报了“汉芯”造假的结论和处理意见。6月14日，科技部向社会公开表示，在“十一五”期间，将加大现行各项规章制度落实力度，将制度建设与加强科技工作者道德自律结合起来，以彻底根治腐败，肃清不良风气，营造更好的创新环境。

CeBIT风波：

一场闹剧背后的市场博弈

■ 本刊记者 冰河

“三流企业做产品，二流企业做服务，一流企业做标准。”这是知识产权风暴在中国IT行业兴起之后，曾经流传在业界的一个顺口溜。对于中国企业来说，这的确是个惊醒。依靠珠三角、长三角地区旺盛的产品加工制造业，中国在上世纪90年代后迅速形成了有效的产业集群竞争力。而在“惠普之道”“蓝海战略”“麦肯锡方法”等国外先进企业运营理念传入之后，如何完善企业文化和服务意识、增强企业的长期核心竞争力，又成了企业家们讨论的新热点。只是当知识经济随着互联网爆发，一个个产业标准随着国外的诉讼从水下渐渐浮现之后，“自主知识产权”有多重要才为所有人真正意识到。可是意识到并不等于能立即做到，已在此方面落后很久的中国IT行业，只能在奋力追赶的同时，用自己的方式与国外的标准制订者和产权拥有者进行各种周旋。

可惜，这种周旋无法根本解决问题。该来的，最后还是来了。

2007年3月15日，全球业界瞩目的CeBIT展会在德国汉诺威举行。作为全球最大的消费电子、信息及通信专业性展览，汉诺威CeBIT展会自然是中国IT企业进一步走出国门，展现自身实力和形象的好时机。不过仅仅就在4天后的3月19日，忽然传来一个惊人的消息：由于涉嫌侵犯意大利Sisvel公司的专利，已有部分中国展商的展品在CeBIT展会现场被当地执法部门查抄。这其中包括华旗资讯、纽曼科技、迈乐数码等多家中国厂商。执法人员要求被搜查的企业将相关产品撤出，并扣押了上百款可能涉及侵权的参展产品。一时间，多家中国企业原本琳琅满目的展台，顿时变得空荡荡，场面颇为狼狈。

作为展会的主办方，汉诺威展览公司对外界表示，展会出现侵权案件的调查，这在国外的展览会中经常发生，此次查扣并不是针对中国展商的行动。主办方要求参展商对展出产品拥有自主知识产权或经知识产权人的授权许可方可展出，不得有侵权行为。为了方便中国展商，主办方还设有现场法律咨询处，雇佣当地的律师提供法律咨询服务。目前中国展商是否属于侵权未有定论，即便发生诉讼也未必会失败。据在现场采访的中国媒体同行透露，目前已有30家展商被卷入此事件，涉及范围也不仅仅是中国企业，但汉诺威展览公司称目前还在证实具体是哪些公司涉嫌侵权。







展会现场

这个变故立刻在中国引起巨大反响，许多网民都表示出比较愤慨的情绪，认为这是国外企业再次挥舞专利大棒对中国企业进行打压。“从DVD到数码相机，再到现在的MP3、MP4，就是因为我们的东西质优价廉，他们拼不过，才总找我们的麻烦。”网友的这个说法反映出了一部分的现实，在生产和制造方面，中国企业的确已经树立了一定的竞争优势。但还有一个事实没有涉及到，就是相关的知识产权，的确是掌握在国外企业的手里。所以业界的反应倒没有那么激烈，也许是经历的诉讼多了，有些无奈，只能按照规则来。风波没有涉及的企业，只能一方面检查自己的产品有没有可能被卷入，一方面侧立旁观。而直接卷入其中的企业，只能进行积极的解释沟通，化解眼前的危机。

此次向德国法院申请强制执行查抄的意大利Sisvel公司，是一家专门为一些拥有专利的著名企业进行专利管理的公司，在MPEG-1和MPEG-2音频方面有多项专利，被广泛应用于MP3、MP4播放器、PDA等产品。

作为此次风波中受影响最大的企业，华旗资讯方面在第一时间作出了反应。3月20日，华旗就给本刊记者发来对此次事件的说明，具体如下：

1.有关于华旗在德国CeBIT遇到知识产权问题的消息是一个误会。华旗一向尊重知识产权，在专利方面一直通过代工厂在付费，华旗产品在欧洲主流卖场销售一直保持良好。

2.华旗和专利代理Sisvel一直有

良好的合作关系，双方还将有进一步合作，不久大家就会看到更大的合作结果。

3.目前CeBIT华旗展台现场情况非常好，观众如潮。欧洲用户对来自中国的爱国者数码产品表示了极大的兴趣，感谢国内用户一直以来对爱国者的支持。

总之此次事件“没什么大不了”，华旗资讯一直注重对知识产权的遵守和保护，绝不会做出违法的事情。而华旗方面的确也表现出一副气定神闲的姿态。就在风波骤起的时候，华旗资讯的总裁冯军还饶有兴致地出席了冯小刚新作《集结号》的合作发行仪式，与冯小刚、王中军等娱乐界大腕谈笑风生。而意大利Sisvel公司随后也发表书面解释，称此次事件华旗被卷入“是一个误会”，希望与爱国者建立良好的关系，同时祝贺带有aigo（爱国者）标志的迈凯轮车队在18日结束的2007首站赛事中获得团队冠军。





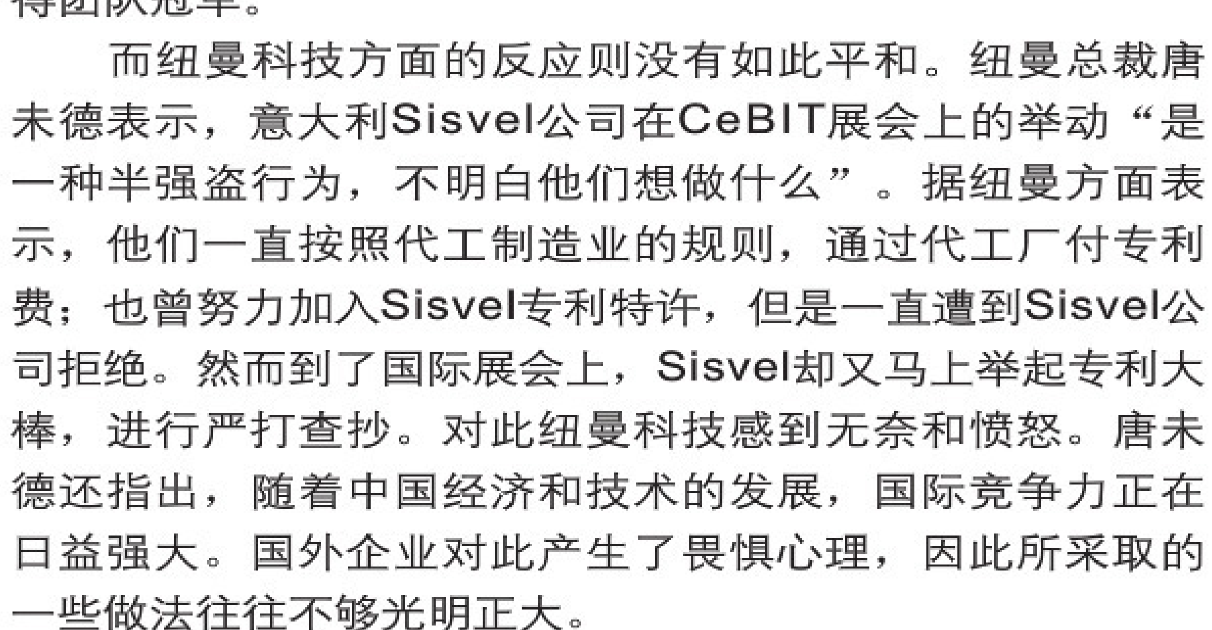
展会现场

而纽曼科技方面的反应则没有如此平和。纽曼总裁唐未德表示，意大利Sisvel公司在CeBIT展会上的举动“是一种半强盗行为，不明白他们想做什么”。据纽曼方面表示，他们一直按照代工制造业的规则，通过代工厂付专利费；也曾努力加入Sisvel专利特许，但是一直遭到Sisvel公司拒绝。然而到了国际展会上，Sisvel却又马上举起专利大棒，进行严打查抄。对此纽曼科技感到无奈和愤怒。唐未德还指出，随着中国经济和技术的发展，国际竞争力正在日益强大。国外企业对此产生了畏惧心理，因此所采取的一些做法往往不够光明正大。

风波涉及的另一家企业深圳迈乐数码也表示出比较激烈的情绪。对于是否构成侵权他们没有作出解释，但是针对Sisvel公司在2007年3月19日晚上19:48，用电邮补发应在2月20日发给迈乐的通知函，对已经主动报备并在知识产权谈判讨论中的对手采取“偷袭珍珠港”式的不宣而战手法表示严厉的谴责。不过他们也透露即使如此，迈乐的执行副总也已经与意大利Sisvel公司的Thomas Hartmann在19日下午（欧洲时间）举行了会谈。迈乐希望通过会谈解决遗留问题，Sisvel同意加快工作进度。

作为IT产业链上的上游和下游企业，通过代工厂采购产品时缴纳专利使用费是业界通行的做法之一。不过此次风波的出现并不是“误会”那么简单。首先MP3、MP4等相关数码产品在知识产权方面一直处于相当混乱状态。这一混乱源于有多家公司在20年前联合开发了MP3标准，其中包括汤姆逊、飞利浦、AT&T等国外知名企业。此前，微软被判因侵犯MP3专利，就曾被法院判决向阿尔卡特-朗讯支付15亿美元赔偿金。不过裁决并未最后生效。此次被卷入的企业中也不仅仅是中国企业，欧盟、美国、韩国等地区的企业同样榜上有名。韩国三星数码的产品也在被查抄之列。所以单纯地说是国外企业对中国企业的刻意打压，这种说法未必准确。从历史上已经发生的多起相关诉讼，以及此次透露出的意大利Sisvel公司在专利特许使用方面“挑肥拣瘦”的做法来看，这是整个IT产业生态链中上层对底层的甄选，目的旨在加强产业链上游对下游的控制。对已经有足够规模影响，和对有潜力有威胁但未成气候的企业，他们所受到的待遇是明显不同的。此次风波未必能一次达到目的，但上游标准控制者的用心，已经昭然若揭了。

“没有永远的敌人，也没有永远的朋友，只有永远的利益。”这句从前英国首相邱吉尔口中说出的名言，已经在当今社会广为流传。对于个人来说，这句名言未必适用，因为我们都曾见过这个世界上的确存在贫贱富贵都不可移的感情。但是对于以追求利润为第一目标的企业来说，这名言就是不折不扣的真理了。敌人和朋友可能是随时转换的，只有利益才是永恒的。所以一场发生在2007年春天的风波，却让我们看到了一场闹剧背后，针对全球市场数码厂商生态链中的合纵连横。到底最终结果会变成怎样，现在还难以说清。不过唯一可以确定的是，很快这场风波就会被刻意地淡忘和掩盖。笑到最后的少数企业，在捧出胡萝卜的同时，更会备好身后沉甸甸的大棒。对于日渐走出国门的中国IT企业来说，这不过是个开始。P





海外"淘宝"——eBay国际购物进阶技巧

■ 北京 小虫

由于国情问题，eBay在亚洲市场，特别是在中国、日本的发展很不顺利。2002年，迫于雅虎的压力，eBay退出了日本市场，同年，由于市场份额仅占5%，eBay将中国台湾省部门出售给了PCHome。2006年第3季度，随着淘宝在中国C2C市场份额超过80%，eBay也一度传闻要退出大陆市场……

然而，在国际买家、收藏家眼中，eBay始终是首选（也是最大）的网络拍卖平台，eBay的统计数据显示其全球注册用户已突破2亿，目前每天有300万人在eBay上购物。在这里，你几乎能买到任何想要的东西，这就是上eBay国际（以下简称"eBay"）的全部理由！

作为非英语母语的买家，要想在eBay上自如购物、买到称心如意的物品具有一定难度，本文的目的就是为这些买家扫清国际拍卖的障碍。由于eBay在注册、使用界面上和易趣（ebay中文站）相仿，本文将对这些基础内容从略处理，而将主要篇幅用在介绍国际购物与国内拍卖的区别和中高级技巧方面。

一 eBay拍卖3项注意

由于不能见面交易，国际拍卖的风险要比国内高得多，这些风险主要来自对物品成色的判断和国际运输，特别是后者。国际运输过程中，物品很容易出现损伤、丢失或被海关扣押的情况。卖家方面，相对易趣、淘宝来说，eBay卖家的信用（除那些有比较明显信用炒作或低信用度的卖家外）是值得信赖的，因此，有网友给初级买家制订了eBay购物3原则：

1.风险较高，小心行事。

原则1：非国内绝版、觅不着的货不拍；

原则2：非高信用级卖家不拍；

原则3：非真货实图不拍。

笔者认为原则一略嫌严苛，因为国内真正买不到的绝版物品并不多，实际上eBay的另一大乐趣是可用比国内同等物品便宜得多的价格淘到宝贝！对新手来说小心点总不是坏事，但不管怎样，要想玩转国际拍卖，或多或少都要交点"学费"。

2.谨慎出标、诚信交易。

新手看到钟意的物品容易亢奋，然后贸然出价，殊不知eBay卖家很少采用"一口价"的交易形式（eBay上的一口价拍卖卖家要额外付费）。"拍卖"交易的好处是你可能用极低的价格淘到高价物品，比如1美元淘到价值千元的镜头等；坏处是不到物品结束，你永远不知道结标价。所以有些看上去"超级便宜"的物品实际上仍处在拍卖过程中，并非最后成交的价格，贸然出标只会"哄抬物价"。

国内买家有一个很不好的习惯是"拍而不买"（bid-not-pay），许多外国卖家对此非常反感，许多卖家标明物品不出售给中国买家。除思维习惯外，卖家在eBay上出售物品是要支付费用的，不管最后有没有成交。以一个保留价（起始价）为50美元，最后结标价为200美元的物品为例，卖家需支付给eBay的基本费用（Basic Fees）包括两部分（eBay上有明确的计算方法）：插入费（Insertion Fees）2.40美元；终值费（Final Value Fees）25.00×5.25%+(200-25)×3.25%=1.31+5.69=7.00美元，还不包括其他可选的高级工具的费用。因此这个物品如果买家拍而不买，卖家将至少要承担9.40美元的经济损失，所以卖家基本上100%选择投诉来挽回终值费。eBay规定买家收到投诉需做出解释并和卖家达成和解，如果一段时间内收到投诉较多的账号就会被停掉。

国内买家的另一个坏习惯是先拍下物品，再私下和卖家讨价还价要一个比较低的价位，外国卖家一般很难接受这种做法。

为了维护中国买家的声誉，也为了保护自己的ID，请各位读者谨慎出标、诚信交易！

3.拍卖有瘾，适可而止。

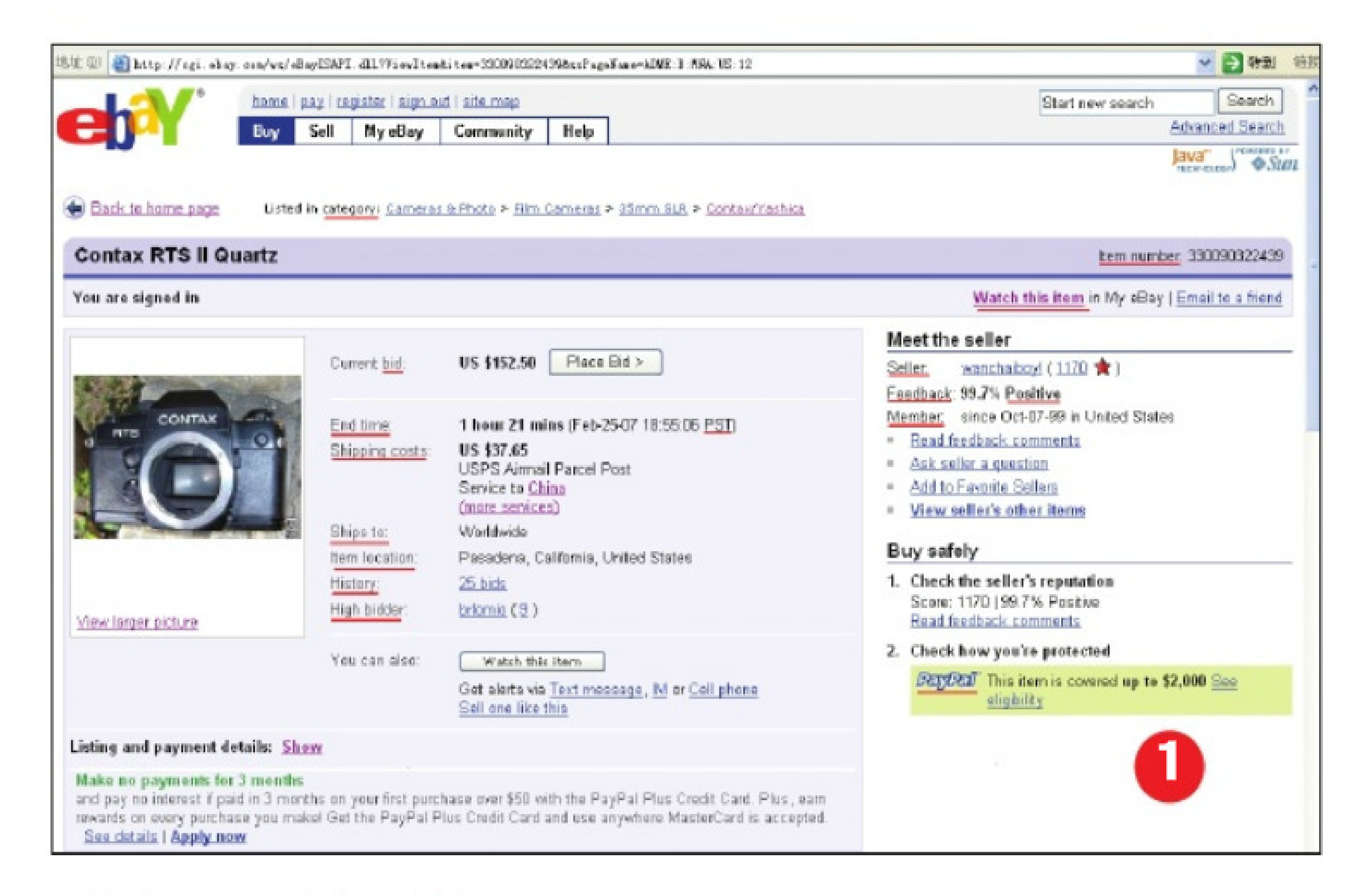
由于eBay的卖家基本上采用拍卖的方式，因此物品结标价往往在最后一分钟才见分晓。双眼通红地熬到最后一分钟（时差问题），出价屡次被人超过又最后赢下物品，这个过程产生的大量肾上腺激素是难以抗拒的，笔者在eBay上拍到第一个物品后就兴奋得彻夜难眠。初级买家容易出现两个问题，一是由于最后几分钟连续被Outbid（出更高价），一时头脑发热，出了远高于心理价位的价格；二是拍卖上瘾，不断挑战信用卡透支限额。

要做一个冷静的买家，除了养成良好的拍卖习惯，本文即将介绍到的高级技巧也会有所帮助。

二 eBay常用英文词汇解析

玩转eBay当然需要一定的英文水平，仅靠四六级英语考试啃的词汇是不够的，易趣的免费翻译（正文不翻译）和金山词霸更不靠谱。请人代拍当然是比较稳妥的办法，但凡事要亲历亲为才有乐趣！

为了更直观，笔者通过一个实际的拍卖界面进行讲解，eBay拍卖界面主要分为3部分：



1.拍卖物品和卖家的基本信息（图1）

a.“Category”——分类、类目。这个拍卖物品属于“相机和图片>胶片相机>135单反相机>康太时/雅西卡”分类。

b.“Item”——一条，Item在eBay拍卖中泛指这个页面内包含的拍卖物品。eBay上每个拍卖都有自己的编号（Item number），对买家来说这个编号对今后的付款、写反馈都非常有用。

c.“Watch”——关注。“Watch this item”指将当前拍卖收藏到“My eBay”，在拍卖即将结束或出价被超过时系统会发邮件通知你，对同时参与多个拍卖非常有帮助。不过笔者的经验是这些邮件有时并不及时，很有必要经常检查一下。

d.“Bid”——出价、投标。出价被人超过称为“Outbid”，“Current bid”指当前最高出价，结标后，此处会变成“Winning bid”。

e.“End time”——结标时间，指拍卖截止的剩余时间，到1小时以内之后，结标时间将精确到秒。

f.“PST”——Pacific Standard Time，太平洋标准时间，指美国西部城市通用的标准时间，以旧金山时间为准。北京时间减去16小时即是PST。

g.“Shipping costs”——运输费用，卖家通常会提供多种运输选择，运输速度和费用各不相同。

h.“Ships to”——运输范围，指卖家愿意交易的区域。“Worldwide”指世界范围，但卖家也可能在物品描述里列举一些排除区域。

i.“Item location”——物品所在地，通常也是卖家所在地，这个拍卖所在地是美国加利福尼亚州南部的帕萨迪那市。

j.“History”——历史出价次数。

k.“High bidder”——当前最高出价者。结标后，此处会变成“Winning bidder”。

l.“Seller”——卖家ID。后面括号内的数字表示此卖家完成的交易数，这是个星级卖家。在eBay上如果交易量、交易额、好评率达到一定标准以后就可成为超级卖家（Power Seller）。

m.“Feedback”——反馈、评价，指与这个卖家交易过的买家/卖家对他的评价。“Positive”指好评、“Neutral”指中评、“Negative”为差评。

n.“Member”——该卖家的注册时间和地点，这是2007年新加的功能。“Read feedback comments”指阅读别人对该卖家的评价；“Ask seller a question”指向卖家提问；“Add to Favorite Sellers”指将该卖家加为收藏；“View seller's other items”指查看该卖家正在出售的其他物品。

o.“PayPal”——PayPal是eBay的子公司，是在线支付解决方案提供商，PayPal拥有超过1亿个注册账户并可在103个市场使用，月交易量达到20亿美元以上。对国际拍卖来说，PayPal是风险最低的支付方案，笔者强烈推荐（关于支付问题下文详述）。

其他一些新功能如通过文本信息、IM软件、手机短信获得交易提示对国内用户帮助不大，略过不提。

2.拍卖物品的详细信息（图2）

p.“Description”——卖家对物品的详细描述，包括文字和图片。文字部分卖家应详细说明物品的功能是否完整、外观成色、附件等信息，图片则应提供至少3张实际拍摄的物品图。

q.“As-is”——英文原意是“不予改变”，这里指“不能退货”。

r.“MO.”——Money order，汇票，一种付款方式。

s.“Handling”——处理，这里是指打包等。

这部分的固定词汇不多，取决于具体的物品类别和卖家的描述，但这部分非常考察买家对二手物品的背景知识和鉴别能力，要通读网页内每一词，以免被卖家用各种手段蒙骗。例如用很大的字标出物品如何如







何优秀，然后用很细小的字体注上“Faulty”（有缺陷）之类。如有任何疑问，则应立即发信询问卖家，信用好的国际卖家一般都会据实回答。

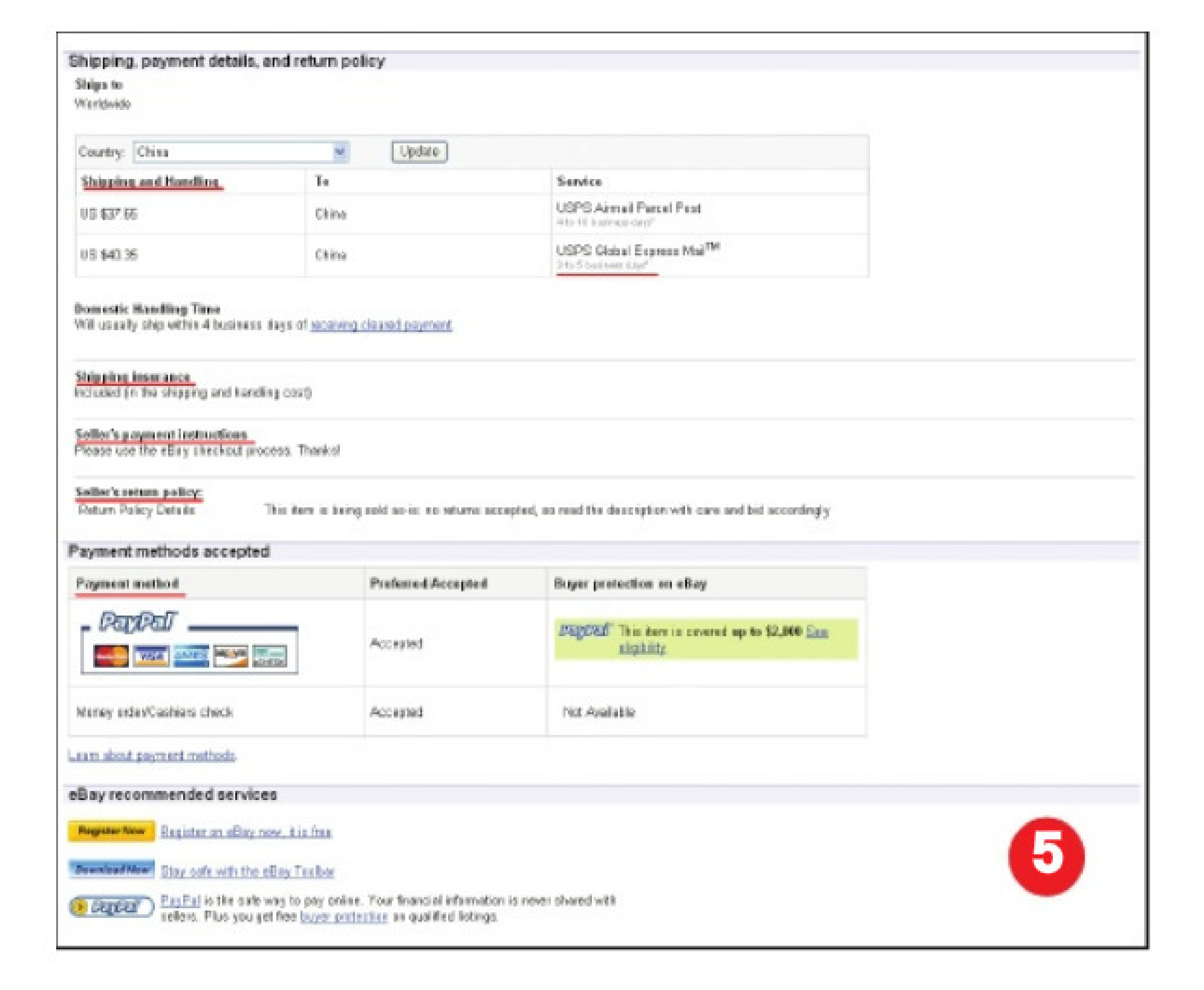
但也不是“有问题”的Item就要马上放弃，笔者见过有网友买一台相机，卖家说机器无法开机，但通过图片看该机器非常新，不像用得很多的样子，几次交涉后卖家主动调低了成交价，网友最后以废旧相机的价格拍了下来。机器到手，和预想的一样：由于电池长久不用，在机身内漏液导致无法开机。取出旧电池，用锉刀和砂纸打磨一下电池仓，就又变成一部几乎全新的相机（据说该网友当晚喝高了）……

具体到这个拍卖实例，可看到卖家在描述中说这部机器功能正常、非常干净，但电源无法关闭，由于这个问题这部机器不能退货。东西包括机身、说明书、原厂机身盖、一副额外的电池（5元人民币而已）、原装微菱对焦屏（最廉价的，呵呵）。卖家在最后还用黑体字列举了不愿意交易的19个国家、地区清单（中国居首），真够有耐性的。Handling时间3到7天，这个时间长得有些不合理，大多数卖家都可承诺次日发货。

另外这个卖家对物品成色/品相（Condition）没有描述，eBay上的成色描述一般包括：New、Demo、Like new、Mint、Excellent（从新到旧）等若干档，但也不乏虚标成色的情况。

图片的判别貌似简单直观，实际上很多时候比文字还难。因为绝大多数卖家没有专业的摄影器材和技术，拍出来的照片并不能恰当反映物品原貌（特别是手持相机开着闪光灯拍摄黑色物品），要通过这些照片正确判断物品的成色需要对摄影技术有相当的了解，当然这么做也有点冒险。

笔者去年在eBay上买过一部非常新的康太时50周年纪念版RTS2相机带一堆配件，加上运费最后才用了不到3000元人民币，而国内单机身就需要5000元左右。配件包括一支Y/C口腾龙28-200/3.8-5.6手动镜头（带UV和近摄镜）、天芬72mm CPL、Contax W-3手柄、HOYA 67-62接圈、Contax长短快门线2副、RTS2额外对焦屏1块、几乎全新的Contax TLA30闪光灯、Tamrac中号单肩摄影包等（笔者后来光处理部分不用的配件就回笼了1600多元），难得的是这个卖家居然保留了所有大件的说明书！（图3、4）图3是卖家拍摄的图片做成的拼图，该卖家的摄影技术算是中上，但构图杂乱，未能突出相机的成色。图4是笔者在影室灯下拍的效果，话说回来，如果遇到能如此熟练运用摄影技术的卖家，更得打起十二分精神，因为他们很容易通过图片作假。


Shipping, payment details, and return policy

Ships to
Worldwide

Country: China Update

Shipping and Handling	To	Service
US $37.65	China	USPS Airmail Parcel Post
US $40.35	China	USPS Global Express Mail™

Domestic Handling Time
Will usually ship within 4 business days of receiving cleared payment.

Shipping insurance
Included (in the shipping and handling cost)

Seller's payment instructions
Please use the eBay checkout process. Thanks!

Seller's return policy:
Return Policy Details This item is being sold as-is: no returns accepted, so read the description with care and bid accordingly

Payment methods accepted

Payment method	Preferred/Accepted	Buyer protection on eBay
PayPal	Accepted	PayPal This item is covered up to $2,000 See eligibility
Money order/Cashiers check	Accepted	Not Available

Learn about payment methods.

eBay recommended services

Register Now Register on eBay now, it is free

Download Now Stay safe with the eBay Toolbar

PayPal PayPal is the safe way to pay online. Your financial information is never shared with sellers. Plus you get free buyer protection on qualified listings.

3.运输、支付和退货条款（图5）

t.“Shipping and Handling”——运输和打包费用，通过这个功能，买家可方便地查询到卖家提供的运输方式运到本地所需的价格、时间等信息。一般来说这里提供的数据比实际需要的要高些，买家可与卖家协商具体的费用，甚至完成托运后通过PayPal退还多余的款项。

u.“Shipping insurance”——运输保险，这里包括在运输和打包费用里了。保险费一般要由买家支付，如果不付保险费，东西在运输过程中丢失，责任属于买家。

v.“Seller's payment instructions”——卖家关于支付的其他说明。

w.“Seller's return policy”——卖家关于退货的约定。

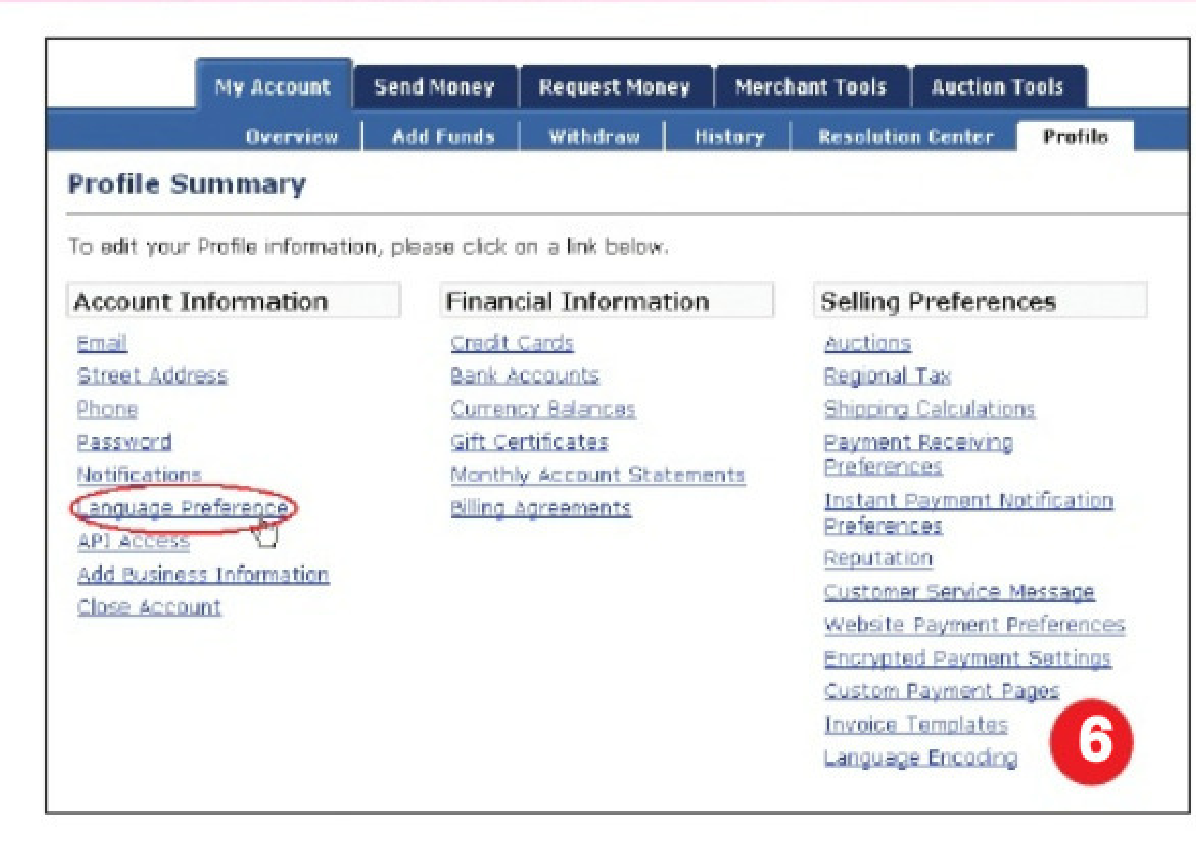
x.“Payment method”——卖家接受的支付方式，这个卖家接受Paypal和汇票/支票两种方式支付。

y.“Auction”——拍卖，主要作名词使用。

z.“List”——指卖家在eBay上发布一个物品的行为。如果是上一次东西没卖掉又重新上架，叫作“Relist”。

三 PayPal支付攻略 PayPal

许多易趣买家都注册了贝宝账号，但贝宝和PayPal不大一样，前者只支持国内支付，后者只支持国际支付（币种不包括人民币），因此要上eBay淘宝，就必须注册PayPal账号。PayPal的官方网站是https://www.paypal.com/，点击界面上方的“Sign Up”即可进入注册程序。PayPal账号是一个现有的邮箱地址，这里最好设置成eBay账号使用的邮箱，免得日后麻烦。另外，个人资料里最好也填真实资料，特别是名字一定要设成汉语拼音，以“张三”为例，名字就填“Zhang San”（eBay账户也一样），如果到邮局领国际包裹，要证明自己是“John Zhang”是非常麻烦的。

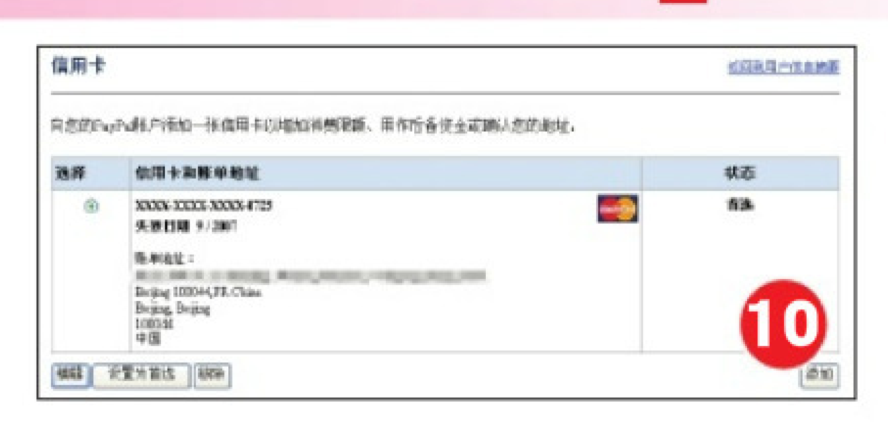




如果你是卖家，注册PayPal账户后就可收款了（不过无法提取PayPal账户里的钱），作为买家，你还需要将信用卡或国际借记卡与PayPal账户绑定才能实现支付功能。PayPal从2007年3月起支持中文界面，在“My Account”→“Profile”→“Account Information”里点击“Language Preference”（图6），选择“中文（简体）”（图7）即可，PayPal上有许多金融术语，简体中文界面对国内用户来说还是很方便的（图8）。

银行卡方面，推荐使用国际信用卡，借记卡要预存才能消费，而国内个人兑换外币很不方便。国内早年信用卡申请审批非常严格，近两年普及后情况变成银行主动上门办理，可选择的余地很大。笔者推荐使用招行的国际信用卡，它可先消费外币，到期还款时银行自动购汇偿还，用户只需支付相应汇率的人民币即可。

对第一次使用来说，用户需要把信用卡/借记卡和PayPal账户绑定，在“用户信息”→“财务信息”→“信用卡”（图9）中添加一张信用卡，完成后信用卡的信息就出现在这里（图10）。如果账户没有经过验证，那么PayPal的支付就有100美元的限制，这时可要求PayPal进行信用卡验证（Request verification），验证方法是在你的信用卡里扣除1.95美元，然后你可在信用卡该期账单的附注栏里找到4个字符的验证码，输入验证码后即可解除100美元的支付限制，Paypal会把1.95美元打回到你的账户。



拿到账单需要一定周期，以笔者的招行信用卡为例，账单日是25号，如果上月25日至本月24日PayPal扣验证款，那么银行本月25日寄账单；如果本月25日至下月24日扣验证款，就得等到下月25日银行才寄账单了。需要特别提醒读者的是，有些用户急于通过验证，提前打电话到银行去查询验证码，首先这种做法是PayPal和银行都不允许的，其次许多人的经验证明，这么做查到的验证码100%错误。如果在PayPal里3次输入验证码错误，该信用卡就会被锁定，解锁非常麻烦。

在通过验证以后，PayPal的支付去除了许多限制，当然你还不能超过信用卡的透支额度。拍下物品后，你即可在eBay界面上完成支付功能，操作上和易趣+贝宝的组合是一样的。如果卖家允许，最好告诉卖家你的Paypal账户，由对方发一个支付请求（Money Order Request），然后在Paypal里面完成支付。费用方面，Paypal普通用户无手续费，商务用户（可使用一些增值功能和超大额度的支付）有交易额的2.9%加30美分的手续费。

尽管PayPal号称有最高2000美元的买家保护，但应当牢记的是，PayPal帮你追回货款的前提是能从卖方追回货款，如果PayPal不能从卖方追回货款，自掏腰包赔买家的可能性不大。另外，PayPal支付的实时性隐含风险，卖家如果有意骗款，可在收到货款后立即开始转移赃款，在买家收到邮包前完成，使PayPal无法追索货款，这种情况下PayPal很有可能对你说一句“Sorry”就算了；另外根据隐私保护条款，PayPal不会向受害方提供对方的具体个人信息，这时PayPal反而成了骗子的保护屏障。有时支票和银行汇票反而是更安全的支付手段，至少你知道骗子的收信地址在那里，可以准确报案，返回的支票上面也有收款人的签字和指印。因此，虽然PayPal相对而言是最安全的支付手段，但也要考虑小概率事件，当然不管怎样，不推荐使用西联（Western Union，http://www.westernunion.com/）支付二手交易。

最后一点需要注意的是，国内银行卡不能从PayPal账户里提现，因此拍卖时不要把银行卡里的钱打入PayPal账号，要等一切谈妥后再支付。如确实要提现，可通过提现功能将资金通过电汇发送到国内银行账户（图11），不过要收20美元手续费。

四 物品的拍卖技巧

1.卖家的选择

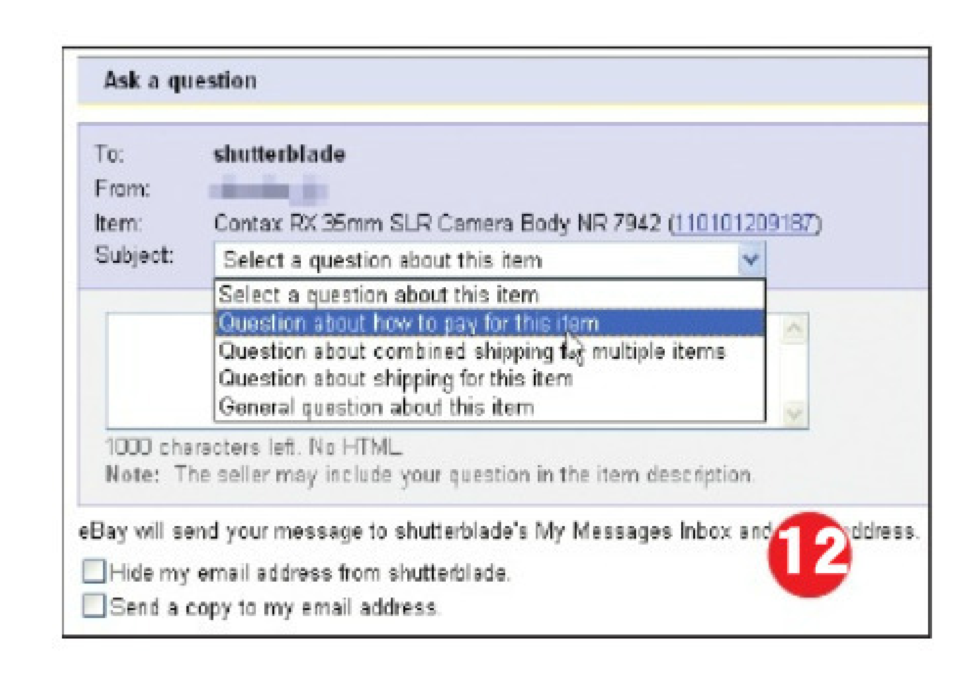
一个可靠的卖家可让交易的风险大大降低，但选择卖家首先要考虑的是地域问题，因为这直接牵涉到邮费。笔者认为eBay卖家主要来自两个地方：欧洲和美国，前者的邮费至少比后者贵50%。相对而言美国卖家比较活

跃，问题回复较快，信用度非常高，加上邮费低，是首选的交易对象。不过笔者感觉山姆大叔普遍烦国际运输，人也相当自傲，多数物品只在本土或加拿大交易。

看评价和卖家级别是最基本的信用度判别方法，首先不要和好评率低于95%的卖家交易；其次，通过反馈查看卖家近期交易纪录和买家评价，如存在大量小金额及与当前拍卖物品属性相差甚远的交易，则应提高警惕；第三，交易量也是一个衡量指标，个人卖家的反馈一般不会超过3位数，交易量太高的卖家（如超级卖家）多半是商家（Dealer），在商家那里买东西很难拿到惊喜价，沟通起来也不太顺畅，无奸不商嘛！

2.提问的技巧

在拍卖界面上即可通过“Ask seller a question”功能向卖家提问，eBay把问题分成4类：付款、多个拍卖的捆绑运输、运输、普遍性问题（图12）。对物品的文字、图片中的任何问题都可向卖家提问，尽可能早与卖家联系，片言只语的回复也可看出卖家是否诚心、诚信。如果物品默认不运到中国，也可请求卖家破例跟自己交易（成功率约50%）。提问时，用语要尽量规范，少出现错别字，语气尽量委婉。



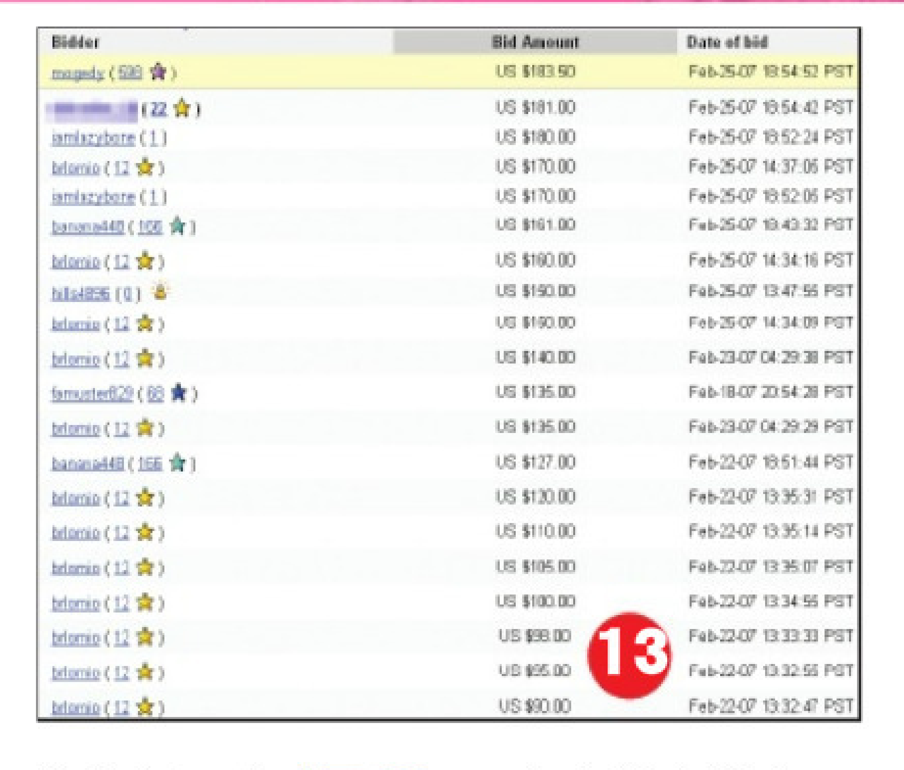
笔者的个人习惯是除了要求改变运输地点外均不向卖家提问，因为过多提问会让卖家觉得这个物品受人关注，用马甲抬价的几率会加大。就算是要向卖家提问，也切忌流露出特别迫切的购买意向，反正赢下物品以后，卖家会主动联系你的。

3.出标的技巧

拍卖的成交价格不是取决于物品的价值，而是取决于你的对手。举个例子，当前物品的标价是5美元，你觉得它值100美元，出了一个100美元的标，eBay不显示100美元的标价，会显示如6美元这样的标价。别的买家看到6美元也觉得便宜，就会出7美元、8美元、10美元……50美元的标，但由于你投的标是100美元，其他买家马上被Outbid。假设其他卖家出到90美元还是被Outbid，觉得价格太贵放弃了，你的Winning bid就是90多美元；假如一直没有人和你竞标，那么你的Winning bid就是6美元；最后一种情况是其他买家出的标高过100美元，赢得了物品。

上例中，100美元可认为是你对这个拍卖的“心理价”，太早出心理价会被其他买家不断挑战，也可说是“哄抬物价”。因此，真正聪明的买家不会提早出标，特别是出心理价（初级买家在拍卖最后关头很容易出超过心理价的标）。心理价出得越晚，被其他买家挑战的机会就越少，Winning bid就越低。因此，有经验的买家会一直关注拍卖，在最后1分钟，甚至最后10秒钟内出心理价，不给其他买家看到心理价再出标的机会，一次出标即拿下拍卖，这种方式被称为“狙击拍卖”。

我们来看一个实际拍卖的历史出标记录（图13），这个拍卖结束时间是18:55:06 PST，最后5分钟有5次出标，最后一分钟有2次，最后夺标的买家出标时间离结束时间只有14秒，而之前他从未出标，可谓是不折不扣的狙击手！brlomio这个买家在拍卖过程中共有12次出标，对价格的上扬起到了推波助澜的作用，可认定该买家要么是极度缺乏技巧，要么是买家用来抬价的托。说到托，eBay上也存在，但因为出卖物品就要交费的缘故，eBay上的托抬价相对国内来说比较收敛。



Bidder	Bid Amount	Date of bid
mogedy (598)	US $183.50	Feb-25-07 18:54:52 PST
[illegible] (22)	US $181.00	Feb-25-07 18:54:42 PST
iamlazybone (1)	US $180.00	Feb-25-07 18:52:24 PST
brlomio (12)	US $170.00	Feb-25-07 14:37:06 PST
iamlazybone (1)	US $170.00	Feb-25-07 18:52:06 PST
banana448 (166)	US $161.00	Feb-25-07 10:43:32 PST
brlomio (12)	US $160.00	Feb-25-07 14:34:16 PST
hills4896 (0)	US $150.00	Feb-25-07 13:47:55 PST
brlomio (12)	US $150.00	Feb-25-07 14:34:09 PST
brlomio (12)	US $140.00	Feb-23-07 04:29:38 PST
famuster829 (68)	US $135.00	Feb-18-07 20:54:28 PST
brlomio (12)	US $135.00	Feb-23-07 04:29:29 PST
banana448 (166)	US $127.00	Feb-22-07 18:51:44 PST
brlomio (12)	US $120.00	Feb-22-07 13:35:31 PST
brlomio (12)	US $110.00	Feb-22-07 13:35:14 PST
brlomio (12)	US $105.00	Feb-22-07 13:35:07 PST
brlomio (12)	US $100.00	Feb-22-07 13:34:56 PST
brlomio (12)	US $98.00	Feb-22-07 13:33:33 PST
brlomio (12)	US $95.00	Feb-22-07 13:32:56 PST
brlomio (12)	US $90.00	Feb-22-07 13:32:47 PST

13

因此对eBay拍卖来说，最后几分钟至关重要，要打点精神，不断刷新拍卖网页，在倒计时30秒或更短的时间（保证网速足够快）出心理价位。当然这是有风险的，如果动作慢了可能会得到“Bid ended”（拍卖结束）的提示，而出标早了可能会被别人抬价或超过。要切记，如果你之前没有出标，出标前eBay会要求你再次登录和确认出标，这个过程会耽搁一些时间。对国内买家来讲，由于时差问题，结标时间往往在凌晨三四点，非常熬人，但最后一分钟里出标、赢得拍卖的感觉非常刺激，买家往往脸红耳热、心跳加速，短时间内睡意全无，很容易上瘾。

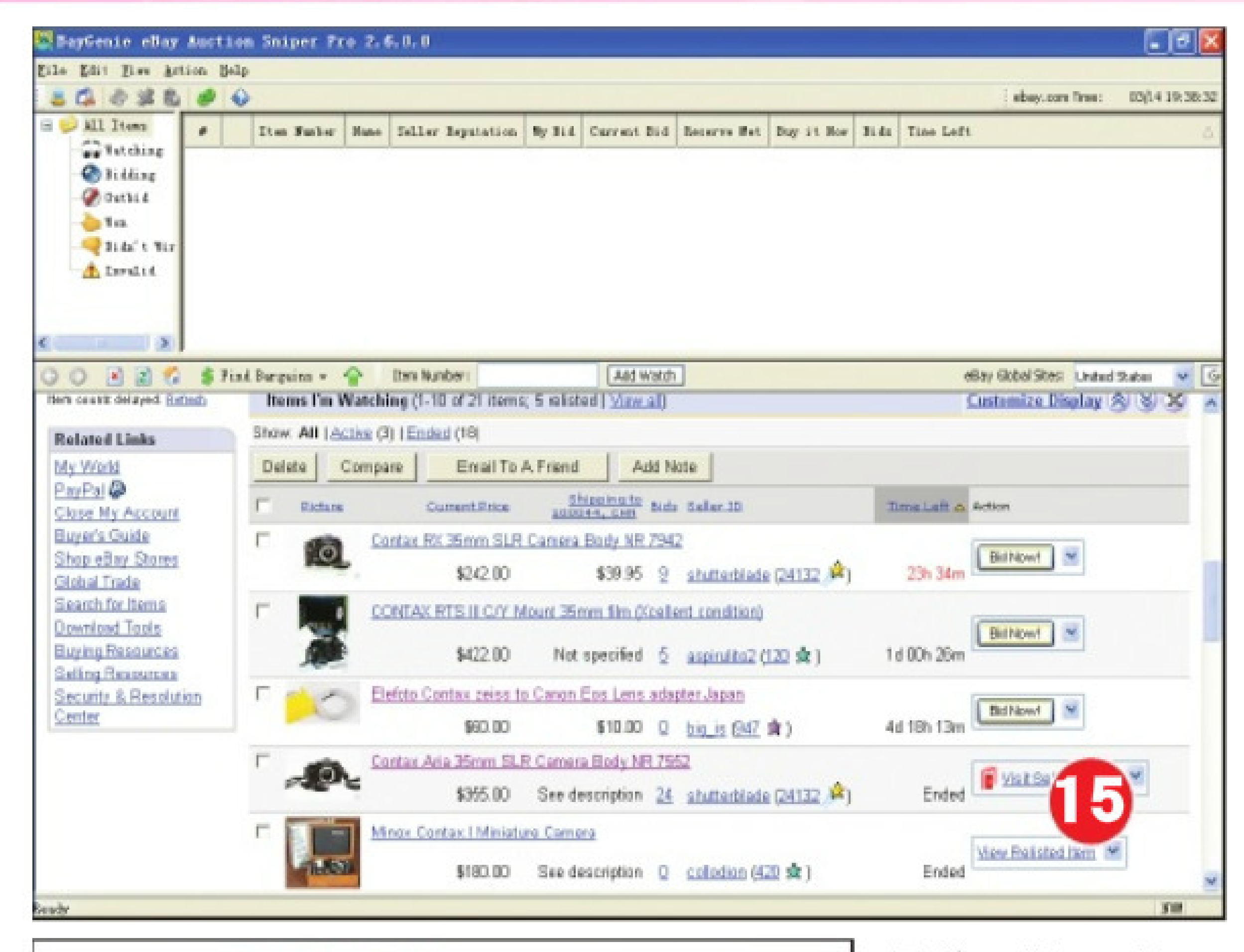
五 实战狙击拍卖

经济学里有个名词叫“边际效应”，也称为“边际贡献”，指消费者在逐次增加1个单位消费品的时候，带来的单位效用逐渐递减（虽然带来的总效用仍是增加的）。边际效应的应用很广泛，也适用于eBay拍卖。当买家的经验达到二位数后，他们基本就能杜绝出标超过心理价位的情况，拍卖给他带来的精神刺激会迅速下降。买家会逐渐冷静下来，思考如何更经济、更省事地赢得拍卖，一些不是很重要的拍卖就放弃了，因为熬夜会影响到第二天的工作。如果你是这个段位的买家，那么该考虑使用狙击软件来帮助你管理eBay拍卖了。

狙击软件有许多款，笔者使用的是专为eBay拍卖设计的BayGenie eBay Auction Sniper（http://www.baygenie.com/），这款软件功能单一、操作简便，值得推荐。需要注意的是未注册版本只能做功能演示，不能实际上线交易，目前软件的最新版本是v2.8.2.0，注册费用14.95美元。首次登录时需要输入买家eBay的用户名和密码（图14），软件的主界面分3部分，下方相当于集成了一个IE，并用买家提供的用户名和密码登录到My eBay，上方左侧是所有使用该软件进行的拍卖分类，右侧则是当前分类下的详细信息（下页图15）。

要利用eBay Auction Sniper进行拍卖管理，需要找到该拍卖具体的网页，如果拍卖在My eBay关注列表里可在软件下方的窗口直接点击链接进入，拍卖编号会出现在拍卖名称右边，将编



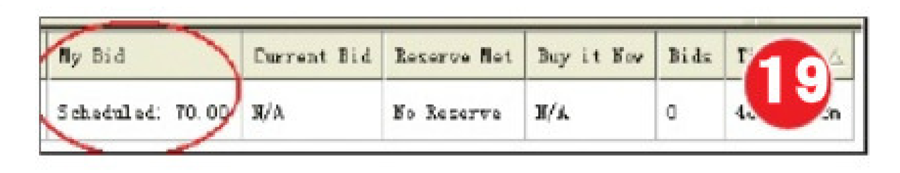




号填入My eBay窗口上方的文本框，点击“Add Watch”（图16），该拍卖就会被软件关注。选中被eBay Auction Sniper关注的拍卖，点右键即可出现各种操作选项，这里选择“Place Bid”（图17）在软件中管理自己的心理价位。在接下来的窗口中输入你的最高标价、eBay Auction Sniper代理出标时刻提前结束时间的秒数（图18），软件推荐的时间是3秒，但一般5到10秒比较保险，人工出标的精度控制不太可能达到10秒以内。



委托软件出标以后，拍卖的详细信息中会显示买家的出标情况（图19），当然在eBay Auction Sniper没有向eBay实际出标之前，买家可随时取消委托出标。有了eBay Auction Sniper，买家可同时管理多个结标时间相近的拍卖（特别是同一卖家的物品），以最经济的和最酷的方式赢得拍卖，只需让软件在联网的电脑中运行。买家完全可按时作息，次日起来轻松查看战果，即便心理价位被人超过，也属非战之罪，还省了熬夜之苦。



六 运输方式的选择









1.运输方式的选择很重要，可选的国际运输方式基本上有：

UPS（http://www.ups.com/asia/cn/chsindex.html）、Fedex（联邦速递，http://www.fedex.com/cn/）、DHL（中外运敦豪，http://www.cn.dhl.com/publish/cn/zh.high.html）、International Airmail Parcel Post、Global Express Mail等，前3种是民间快递，后2种则相当于邮局包裹和EMS，如果是从美国出发，则是USPS Airmail Parcel Post和USPS Global Express Mail。最便宜的方式是海运（Sea way），但运输周期长达2个月以上，且环境极为恶劣，东西邮坏、寄丢的概率非常高，一般不推荐。不管用什么运输方式，一定记得叮嘱卖家注意包装，在包裹里多加点泡沫塑料（Foam）等缓冲材料，以降低损失的概率。

如果卖家、买家所在地都支持民间快递，笔者推荐使用UPS。虽然Fedex、DHL在国内更有名气，但论价格UPS最低，论服务UPS提供和Fedex、DHL一样的包裹检索号，可去网站输入检索号跟踪包裹行程。DHL在美国不如前两者普及，波士顿和加州的朋友都说没找着，最后还是用了UPS，和Fedex一样快，但便宜5到10美元不等。通常情况下，国际运输还是以邮局为主，Global Express Mail大约比Airmail Parcel Post贵一半，除了速度更快外，Global Express Mail还可直接递送到买家手上（如果报关顺利），Airmail Parcel Post的包裹则必须要到国际邮局领取，而这些邮局周末是不上班的。

如果包裹被海关扣下，邮局会将包裹单寄给你，通知你工作日去海关报关取包裹。二手物品的征税价基本上要靠工作人员对其价值（一般会偏低）的判断了，不同的物品征税比率不同，具体可上中国海关官方网站查询：http://www.customs.gov.cn/。

2.英文地址书写规范

翻译原则：先小后大。中国人喜欢先说大后说小，如XX区XX路XX号，而外国人喜欢先说小的后说大的，如XX号XX路XX区，因此在翻译时就应该先写小后写大。例如：中国山东省青岛市四方区洛阳路34号3号楼4单元402户，就要从房开始写起：“Room402, Unit4, Building3, No.34.LuoyangRoad, SifangDistrict, QingdaoCity, Shandong Province, P.R.China”，邮编（Zip/Postal Code）可直接放在“China”后面。

路名、公司名、村名等均不用翻译成同义的英文，只要照写拼音就行了，因为包裹是中国邮递员送，关键是要他们明白。填写姓名时，姓在前，名在后，中间空格，首字母大写。填写地址时，从小地址到大地址，逗号或空格后的第一个字母大写。

3.电话的书写

国内固定电话号码的书写习惯是“长途区号+电话号+分机号”，

如“010-88888888-868”，用于国际交流则必须加入国家代码，中国是“86”，因此本例的电话号码应书写为“86-10-8888-8888 Ext:868”，如电话号码只有7位，则优先保证最后4位，如“86-10-888-8888 Ext:868”；手机号码为11位，国内一般连着写，如“136XXXXXXXX”，对外交流则需写成“86-136-XXXX-XXXX”，如需收短信，可写成“+86-136-XXXX-XXXX”。



以下是一些地址范例：

201室——Room 201
12号——No.12
2单元——Unit 2
3号楼——Building No.3
长安街——Changan street
南京路——Nanjing road
长安公司——Changan Company
宝山区——BaoShan District
XX酒店——XX Hotel
XX花园——XX Garden
XX大厦——XX Edifice
县——County
镇——Town
市——City
省——Province
自治区——Autonomy region

七 FAQ

1.3次输入验证码错误，信用卡被锁怎么办？

有两种办法，但都要拿到信用卡账单上真正的验证码才能操作。一种办法是按照PayPal Help Center里提供的传真号把账单和你Paypal账户的相关信息传真到PayPal那里，这种方法比较直接，速度也快，不过国际传真的价格非常贵；另一种方法是在Help Center页面里（重要！）给PayPal写信，系统有各种问题归类，要在验证问题那里写（How do I add a credit card and complete my Expanded Use enrollment?）。系统回信说处理要30天，其实一般只需几天，PayPal可调整数据库，给你重新验证的机会。

求助信的写法可参照下列格式：

Help!

My Account:xxxxx@xxxxxxx.xxx.xxx （你的PayPal账号）

PayPal charged my card $1.95 USD, I had 4-digit Expanded Use Number, but i can not found "Complete Expanded Use Enrollment" link on my Account Overview. I add credit card again, system replied: "This card has been disabled for entry into the PayPal system", so I can not complete verified!

My monthly statement 4-digit Expanded User Number is: xxxx ,(xxxx-xxx-xxxx) xxxx? （你可直接告诉他们4位密码和你的信用卡号，最好在可靠的电脑网络系统里操作）

Please help me Complete Verified!

2.国际运输的速度如何？

邮局包裹一般要4到10个工作日，特快专递需要3到5个工作日，民间快递比邮局包裹稍微快些。

3.包裹寄丢了或东西不对怎么办？

如果是卖家不寄东西，必须在付款后30天内向PayPal报告并要求买家保护，每年最多用两次，每次还款不大于2000美元，30天后PayPal是不管的；如果卖家可拿出邮寄单据，那么就算寄的是一块砖头，只要单据上面写着拍卖物品，PayPal就认为卖家履行了邮寄，虽然这种事件的概率极低，但也的确出现过，选择诚信卖家还是有必要的；如果东西在邮寄过程中遗失，可通知卖家根据保险单据索赔，然后退款到你的PayPal账户。

4.包裹单上卖家填写的收件人不是买家姓名的汉语拼音怎么办？

这个问题也比较常见，不过解决起来比较容易。如果你英文护照上的名字和卖家填写的一致，那么拿着护照去取就可以；如果没有护照，可去小区居委会开证明并盖章，大意是此英文名是你所用，如出现问题居委会担保等；如果不方便去居委会，可去单位/学校开证明并盖章（行政章即可）。把eBay交易网页打印出来，也能提供辅助证明。P



■ 北京 fly

笔者一直在想，大软里出现链接地址的栏目可真不少，软件、硬件、游戏都会出现。编辑们如果对链接地址感兴趣，“C+V”就搞定了，因为手里都有TXT嘛，但不知道读者朋友们咋办。有时遇到一行都放不下的链接地址，里边再兼有数字、符号、大小写英文字母等，读者们若真有兴趣，耐着性子把这一段莫名其妙的字符串敲到IE地址栏里还真是个细致活。但为输入一段字符串配个扫描仪+OCR，犹如高炮打蚊子。想到现在手机都能扫描名片了，扫个链接地址就不行么？

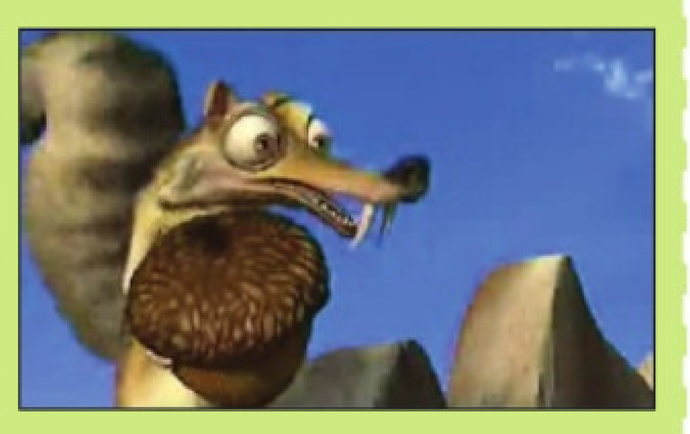
倒霉熊与闯祸鼠

http://www.tudou.com/programs/view/QKfo_sYftq8/
http://www.tudou.com/programs/view/-g2dfQFSZCU/
http://www.tudou.com/programs/view/MglY_f_KilI/

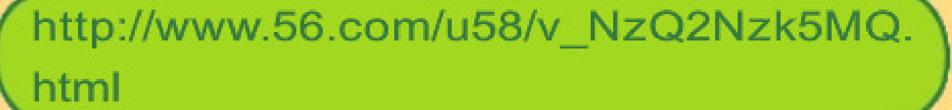
一部由韩国工作室制作的幽默短篇小品，整部动画由若干小章节组成，主人公是一个叫Backkom的小熊。动画中没有一句台词，全靠Backkom那丰富多彩的动作、表情来表达它可恨而又不失可爱的性格和小脾气。一年前笔者就断断续续从网上看到其中的一部分章节内容，随后便播出了比较完整的DVD品质的专辑。现在网上已很少有能让人放松大笑的动画片了，但这个动画短剧集就是依靠小熊Backkom古怪灵精的动作表情将一些幽默情节发挥到极致，你看完后只会大笑着说：太逗了！

另外不知大家看没看过《冰河世纪》这部动画电影，想必对其开始时的那只收集榛子到狂热地步的松鼠——也许是榛子和松鼠吧，鬼知道N万年前它们是什么物种——留有极其深刻的印象。当它对榛子的收集和储藏到了狂热的地步时，往往也是蝴蝶扇动翅膀风暴诞生的开始，以至于到了《冰河世纪2》，大家一看到这只松鼠和它标志性的鬼祟眼神以及“手”中怀抱的榛子，都能立刻猜到这个小家伙怕是又要闯什么大祸了。是的，这次向大家推荐的视频（http://www.6rooms.com/watch/478088.html）就是再来告诉大家，松鼠这次可收集了不少榛子，同时它也闯下了更大的祸——大陆板块在它脚下形成……





我是柳湘莲

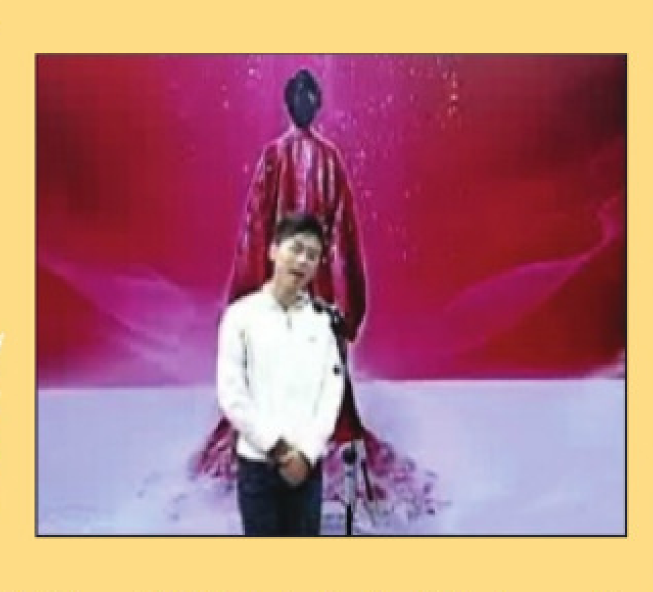


http://www.56.com/u58/v_NzQ2Nzk5MQ.html

现在轰轰烈烈的红楼选秀活动几近尾声，正如编辑部某人所言，红楼选秀的最后结果几乎没人关心，大家更关心的是在选秀中的种种有意思的趣事，如果恶心也算作有意思的话……对于这段视频，相信诸位读者看完之后，纵有千言万语恐怕也说不出一个字，所以笔者也难以启齿。总之，让我们目瞪口呆地欣赏这场华丽的选秀吧。

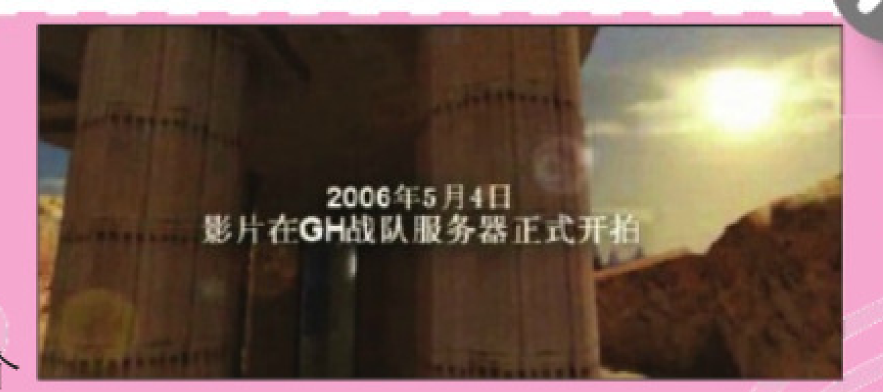
柳湘莲

简历：柳湘莲，男，原系世家子弟。父母早丧，读书不成，性情豪爽，好耍枪舞剑、赌博吃酒。他生得又美，最喜串戏，善演生旦风月戏文。尤三姐说出她择柳湘莲为夫后，贾琏巧遇柳湘莲，遂定下婚事，柳湘莲赠“鸳鸯剑”为定礼。后因听宝玉一番言论，误以为尤三姐是不干净之人。尤三姐在退还“鸳鸯剑”时用雌锋自尽，柳湘莲深为感动，大哭一场，掣出“鸳鸯剑”的雄锋，将万根烦恼丝一挥而尽出家去之。

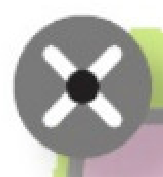


Canal的战斗

http://games.sina.com.cn/j/n/2007-03-16/1913190705.shtml



Counter Strike，不用多解释大家也知道这是个啥；风靡数年历久不衰，大大小小的比赛天天都有。当然，关于CS的录像也是格外的多，从早期的个人英雄主义式的爆头集锦，到如今的战队宣传、比赛宣传、剧情MV。比较有名的当属甜咖啡系列，当初一部以《It's my life》为背景乐的录像，震撼了无数CSer的心。今天向大家介绍的是CGMV工作室历时近一年，与中国知名CZ战队“G.H”合作拍摄制作的第一部《反恐精英》MV。本片在2006年初就开始策划制作，由于种种原因，到5月才开拍，直至2007年3月才制作完成，其中的艰辛与苦涩恐怕只有制作者才能体味得到。

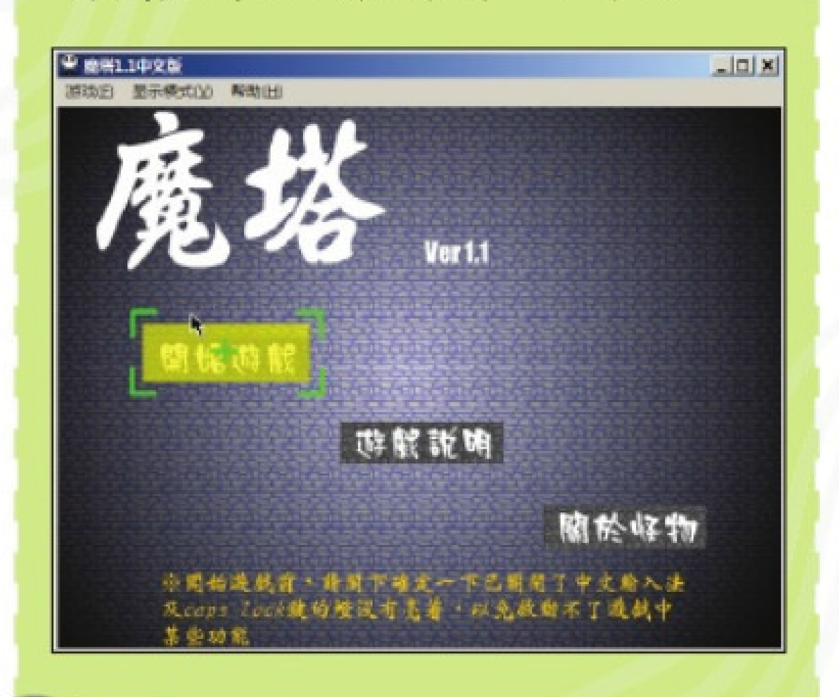


新新魔塔



http://mop.banma.com/wh.php?sid=3&did=3926&weblnk=mota1.1.exe

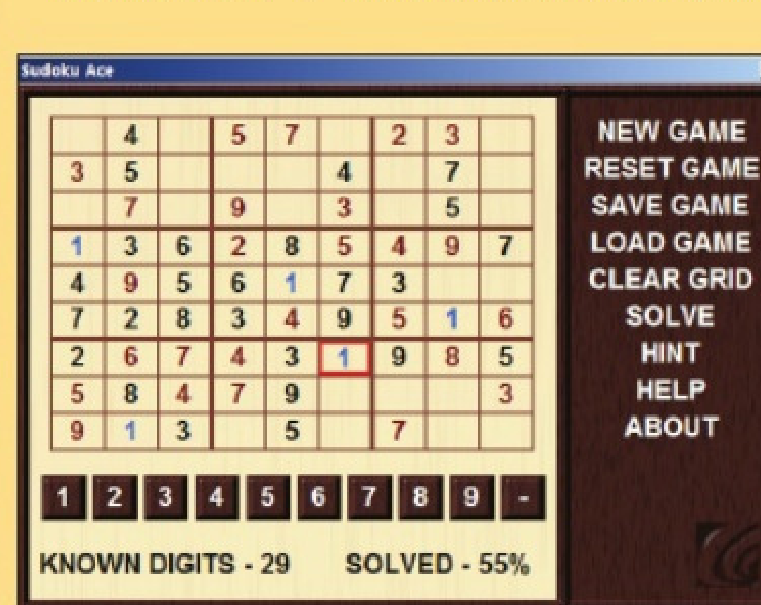
魔塔，笔者大约在4年前玩过这个游戏的EXE版本；2年前玩过其SWF版本，甚至当时在网上还流传过专为这个游戏而写的攻略，大软的网罗天下栏目也曾刊登过这个游戏的介绍。现在，它又回来了。这个魔塔号称1.1版，是个升级版本。由于笔者尚未有时间将其打穿，目前还不清楚这个“新新”版和以前的版本有多大区别。总体看起来难度还是很高，拿出玩“旧”魔塔的专业精神，好好钻研吧。如果研究不通，那就像笔者一样，干脆等着攻略出来再认真体会一下好了。



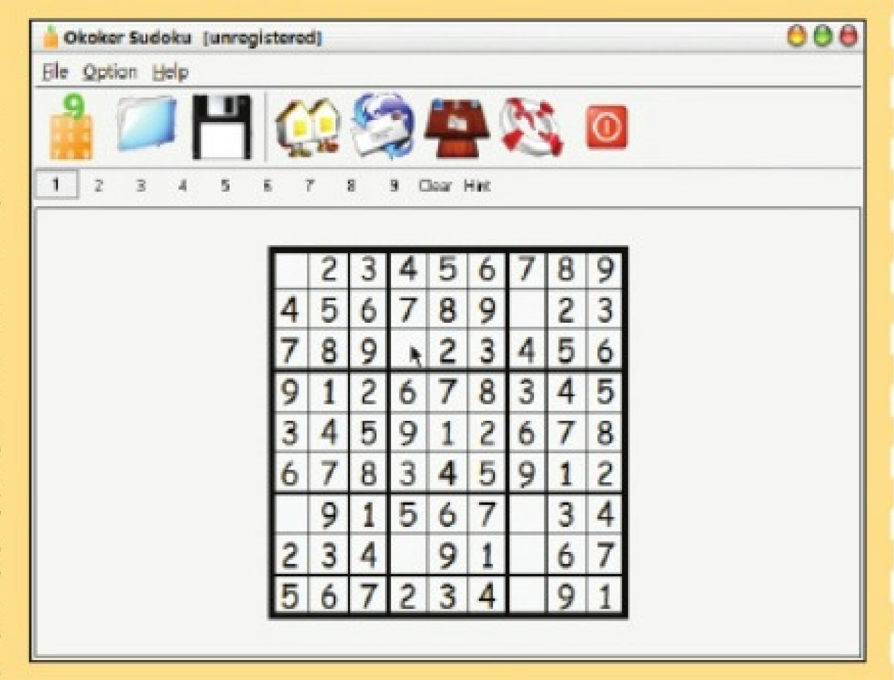
数独

http://mop.banma.com/wh.php?sid=3&did=114399&weblnk=sudokuace.zip
http://mop.banma.com/wh.php?sid=3&did=100674&weblnk=Sudoku.zip

这是款填数字游戏，比较考验数字逻辑能力，现在在《北京晚报》上每期都会有专门的版面刊登这个游戏。笔者也很喜欢玩，回家后一有时间就会专心致志地琢磨一两个小时，相信北京地区的不少读者朋友都会有此爱好。但每天都要等买到报纸才能玩，而且若是遇到拥有极高武学智慧的人，不到一小时就填完了，不能随时随地拿出来打发中午休息、晚上失眠的时间，更显失落，所以这里推出其软件版。规则很简单，在9×9个格子里有9个3×3的九宫格，每行、每列都有1到9的数字；



每一个九宫格内也有1到9的数字，并且同一个数字在每一行、每一列及每个九宫格里只能出现一次，既不能重复也不能少。有些格子已有若干数字，其它位置为空白，玩家需要自己按照逻辑推敲出剩下的空格里是什么数字。规则简单，玩起来也很简单，但最重要的是那种经过仔细逻辑推理，正确填完全部数字后的成就感。游戏目前有两个版本，区别主要体现在填入数字时的输入方式上。不过SudokuAce似乎没有难度选择，但有提醒功能，而OkokerSudokuPro则比较适合初学者。闲着的时候，一个人静静地思考一番玩上一两局，也不失为一种休息方式。





2D版CS





http://php.tech.sina.com.cn/download/d_load.php?d_id=4261&down_id=145186

大家常玩的CS都是3D版的，但恐怕你还没玩过2D版的CS吧。应该说这是一款非常神奇的射击游戏，如果你CS玩得还可以，那么上手会非常快，因为它模仿了CS的一切，界面、菜单、购枪、操作、布局、雷达、提示，甚至还有控制台，最有意思的是，游戏还自带Bot。如果你觉得和Bot打没意思，也可以连到互联网上与玩家对战，这个游戏有自己的服务器平台，经笔者试玩，服务器上的玩家还真不少。由于是2D俯视视角，感觉稍显别扭，因为你的视角就是显示器那么大点地方，不过习惯也就好了，2D版嘛，就别追求什么场景纵深了。只是笔者没有试验，如果买了狙击枪，画面会变成啥样子。不过想要玩好这个2D的CS，恐怕要对大部分地图烂熟于心，这样才不会莫名其妙的在游戏中迷路……P







神兵利器，皆列阵前

那些你不可错过的游戏工具

■西藏 炎枫

在多年前的“操作系统”课堂上，老师正讲述DOS系统下游戏与其修改工具如何反复争夺“*”号快捷修改键的故事，那时笔者虽然听得迷糊倒也兴味盎然。之后多年的“游戏生涯”，才发现游戏与其工具之间的配合有更多有趣的故事（并不仅限于修改）。对游戏本身有所助益是我们使用这些工具的最主要原因。不过，仅仅是在研究与使用工具时，你就可获得乐趣！那么还等什么，赶紧在你打开游戏窗口的同时，祭出这些神兵利器吧！

一、游戏运行辅助工具

1.全屏游戏窗口化：D3DWindower

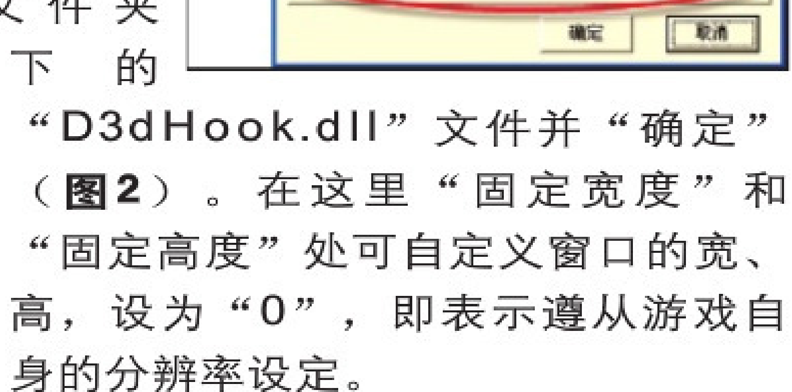
下载：http://www.onlinedown.net/soft/39421.htm

目前不少游戏都提供了窗口化运行的选项，用户可以边玩游戏边聊天或浏览网页等，但仍有部分游戏只能最大化运行，带来了很大不便。此外，现在越来越多的用户都用LCD取代了CRT显示器，很多人还直接用上了宽屏LCD，此时如果游戏提供的分辨率与LCD自身无法一致，显示的画面将十分粗糙。一个较好的方法就是用D3DWindower将其进行窗口化运行。下面就来看一个将游戏“Ballance”（平衡球）窗口化的实例。

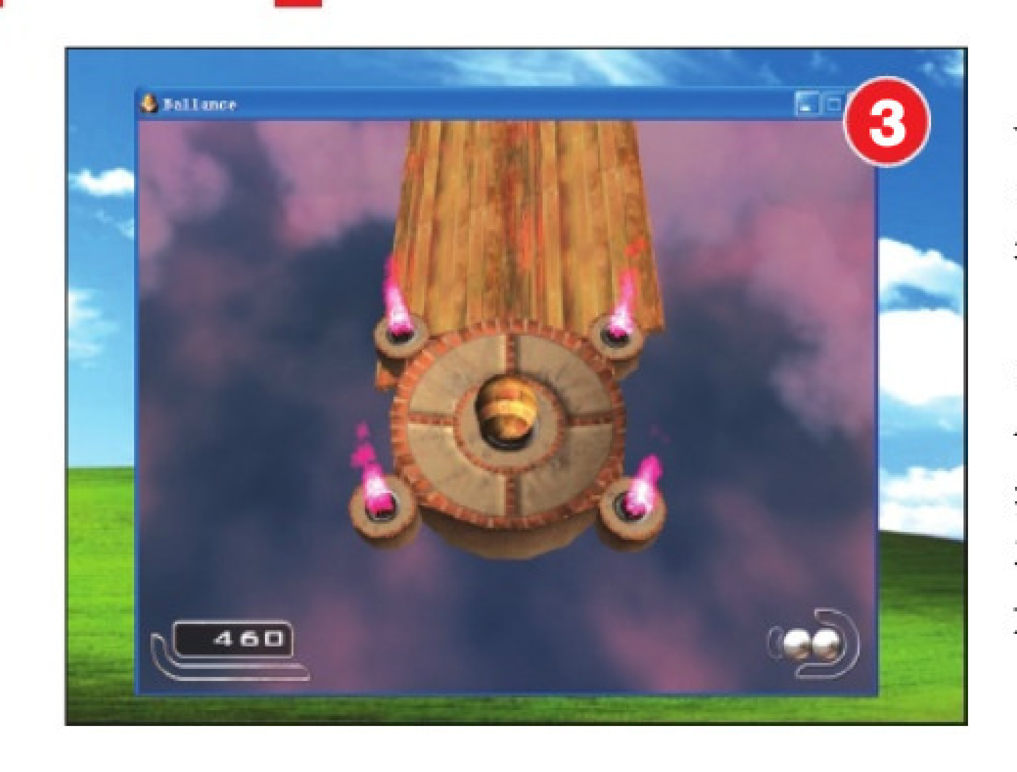
下载软件后解压，直接启动“D3DWindower.exe”。点击工具栏上的“+”按钮，浏览找到游戏主执行文件“Startup.exe”（**图1**）。之后在软件窗口中选定Startup图标，点击工具栏倒数第二个图标进入设置窗口。



在“一般”选项卡上点击“辅助DLL”文本框后的“打开”按钮，找到D3DWindower解压文件夹下的“D3dHook.dll”文件并“确定”（**图2**）。在这里“固定宽度”和“固定高度”处可自定义窗口的宽、高，设为“0”，即表示遵从游戏自身的分辨率设定。



回到软件主窗口后，双击Startup图标——没想到没实现窗口化！原来这是软件使用过程中常见的一个问题，Startup.exe运行中跳出导引窗



口后，会继续调用另一个可执行文件。在游戏的安装文件夹下寻找分析，估计之后运行的是“Bin”文件夹另一个叫“Player.exe”的文件。同样将其加入并挂接D3dHook.dll文件，再双击Player.exe图标就可以窗口模式运行了（**图3**）。

选项。此外一些网游也许会将D3DWindower设置为作弊程序，这时只要下载“窗口隐藏工具”（http://www.onlinedown.net/soft/29468.htm），运行后将进程列表中的“D3DWindower.exe”及该工具本身的“WindowHider.exe”设为隐藏进程即可。

备　　注

1：大部分Windows游戏都可使用此软件窗口化，但仍有部分游戏不可使用此方法，特别是用“Alt+Tab”键跳出就会出错的游戏。DOS游戏不可使用此法窗口化，但可参考后文实现。

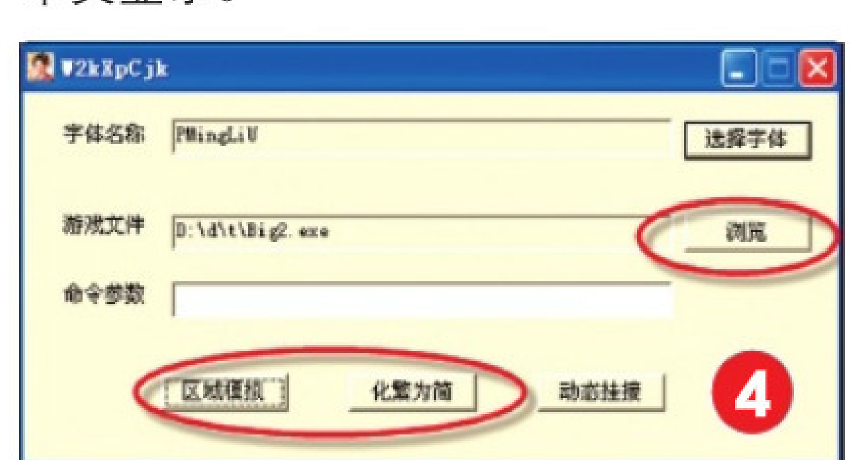
2：由于该软件默认只能浏览找到EXE文件，而少数游戏调用的第二个程序有可能并非EXE文件，这时应当编辑软件解压文件夹下的Hook.ini文件。如果图省事，可直接把[KnownProgram]部分的已有文件路径改为你想要调用的文件路径。

3：当游戏中出现鼠标点击位置不正确时，请在配置窗口的“输入设备”选项卡中尝试鼠标位置修正的选项。此外一些网游也许会将D3DWindower设置为作弊程序，这时只要下载“窗口隐藏工具”（http://www.onlinedown.net/soft/29468.htm），运行后将进程列表中的“D3DWindower.exe”及该工具本身的“WindowHider.exe”设为隐藏进程即可。

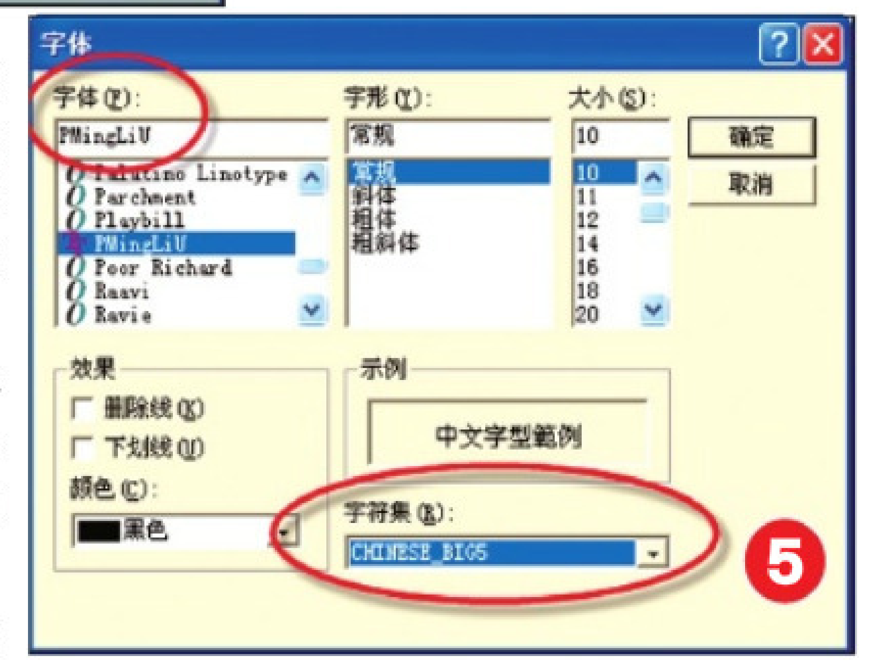
2.游戏乱码解决：W2kXpCjk

下载：http://www.onlinedown.net/soft/29126.htm

游戏乱码问题大多是因为游戏所使用语言与操作系统语言不一致而造成，一般可在控制面板中将“区域和语言选项”设置为游戏对应语言即可。但设置复杂且需重启，玩完游戏后还需调整回来，非常麻烦。W2kXpCjk正是一款可解决此问题的优秀工具，它能使繁体与日文游戏正常显示，并且还可将繁体中文游戏直接翻译为简体中文显示。



该工具的使用非常简单。下载并解压后直接双击“W2kXpCJK.exe”（**图4**）。首先点击“浏览”选择游戏的主运行程序，再点击“选择字体”，在跳出的对话框中设定字体（**图5**）。默认没有安装其它字体的情况下，建议繁体中文游戏字体选择“PMingLiu”，字符集选择“CHINESE_BIG5”，日文游戏则分别选择“Ms Mincho”和“日文”。设定好后点击“区域模拟”按钮即可进入正常显示的游戏，如果想简化繁体游戏则直接



点击“化繁为简”按钮进入游戏。

如果游戏已经运行，也可以直接动态解决乱码问题。方法是从游戏界面切换到W2kXpCjk界面，点击“动态挂接”按钮。



在跳出的“已有进程”对话框中找到目标游戏的进程，然后同上根据需要点击“化繁为简”或“区域模拟”（**图6**）。再次切换回游戏，即已正常显示。

注：该工具除解决乱码问题之外，还可用于锁定屏幕的刷新率，使得CRT显示器在进入某些刷新率较低的游戏（如“三国志9”全屏运行时刷新率为60Hz）后不至于闪烁晃眼。使用方法是编辑解压缩文件夹下的“W2kXpCJK.ini”文件，在[display mode]部分进行设置。软件已经默认设置了1024×768及800×600分辨率下的刷新率，请根据自己显卡和游戏的具体情况修改或增加其它分辨率设置。

3.繁体输入：游戏拼音输入法

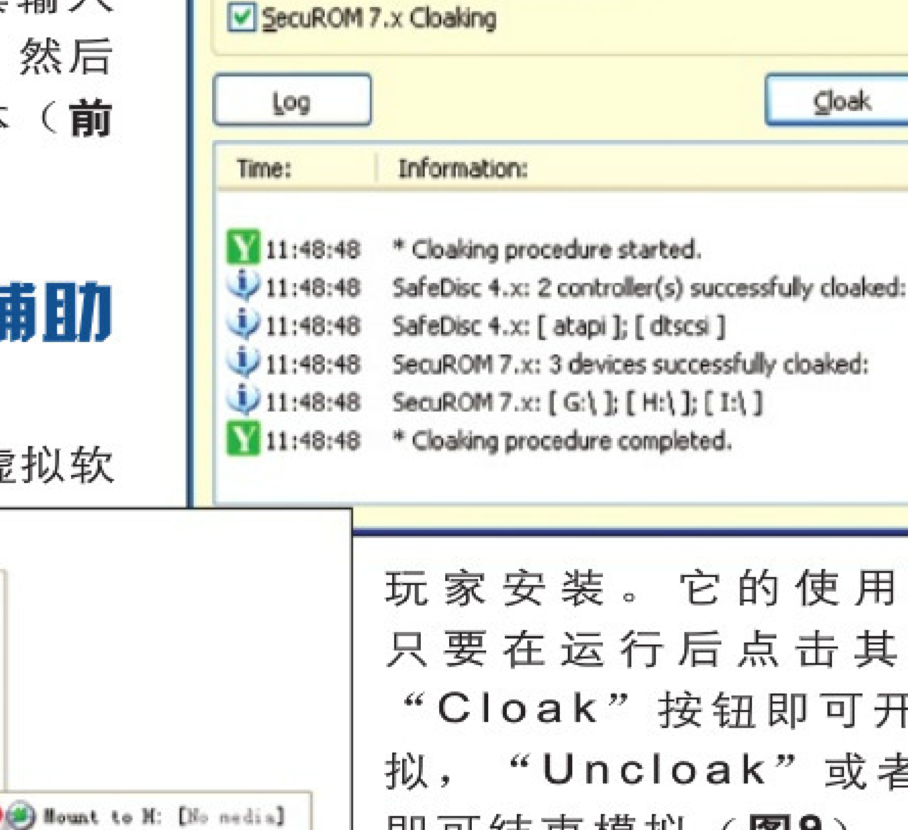
下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=2019

不能在繁体游戏中给某主人公设定一个自己想要的名字（如“三国志”系列中的登录新武将、繁体版“天之痕”游戏中的主人公设定等），一直是不少游戏玩家的遗憾。



那么就来试一下这款专为解决此问题而设计的输入法吧。该输入法的正常使用与其它输入法完全一致，安装后即会出现在系统的输入法列表中，只不过它比普通输入法多了一个“输出编码”的选项。在进行繁体输入时，只需切换到该输入法，然后在其输入条上的“GB”（默认输出编码）处点击，使其变为“B5”，然后按照正常简体的拼音进行输入，出来的字会自然会转为繁体（**前页图7**）。

4.虚拟光驱：Daemon Tools的辅助软件



Daemon Tools（以下简称DT）一直是首选的游戏镜像虚拟软件，体积小、轻易实现多个光驱模拟（可解决一些游戏切换出来换盘出错的问题）、加密光盘特性模拟等，都是其优势。爱好者们也为DT开发了一些辅助工具，以下介绍其中实用的两款。

awxDTools安装之后实现的功能很简单，就是在镜像文件（DT能够识别）的右键菜单中增加专门的DT菜单项，快速实现该镜像的载入与卸载（**图8**）。

而Y.A.S.U.则进一步扩展了DT的加密光盘特性模拟，可以协助后者绕过更高版本的SafeDisc及SecuROM防拷贝检查，推荐喜欢尝试最新游戏的玩家安装。它的使用很简单，只要在运行后点击其界面上的“Cloak”按钮即可开启特性模拟，“Uncloak”或者关闭软件即可结束模拟（**图9**）。需要注意的是，这类软件请尽量下载最新官方更新版本，并配合更高版本（至少4.06）的DT才能实现最新的模拟功能。

以上两款及其它DT辅助工具均可在此页面下载：http://www.daemon-tools.cc/dtcc/download.php?mode=ViewCategory&catid=2。

二、简化游戏键鼠操作

1.手柄代替键鼠：Total Game Control

下载：www.download3000.com/download_5005.html

与PS、XBox等平台不同，PC上的游戏大部分都需使用键盘或鼠标操作。不过，躺在床上拿着手柄玩游戏着实是一种享受。这里介绍的Total Game Control（以下简称TGC）就是一款将键鼠操作接近完美地映射到手柄的工具。除了PC专用手柄外，它还支持通过适配器与PC相连的PS、XBox等游戏手柄。TGC的英文使用界面看起来有些令人发怵，但实际上很有条理，操作过一两次后就相当熟悉了。

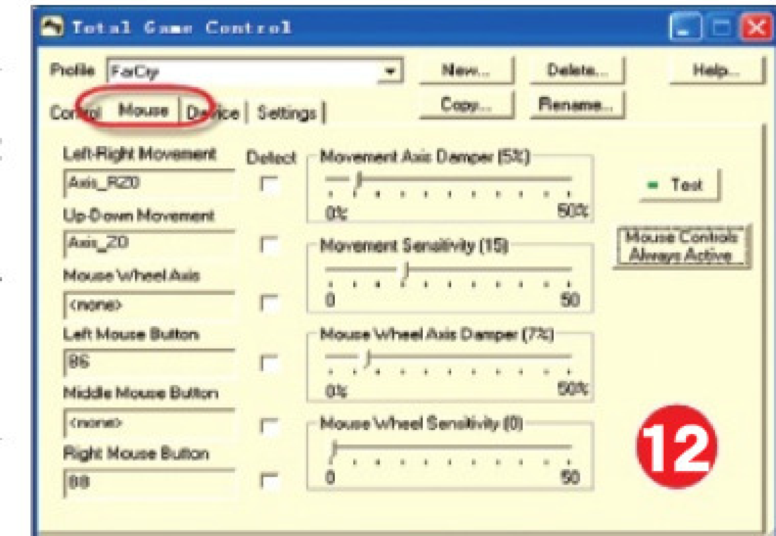
其中“Control”选项页可控制键盘到手柄的映射（**图10**），下方窗口列表中即为已定义好的映射。

其中“Trigger”表示手柄按键，“Action”为对应的键盘按键，“Description”为对此映射的说明。双击列表条目或者点击此选项页上的“New”按钮，即可打开映射关系定义窗口（**图11**）。

首先在Trigger处勾选“Detect”（监测），然后在手柄上按键（可为组合键），之后在“Key(s)”处输入你想映射的键盘按键（也可为多个按键），“OK”后即完成修改或新建。

这里有几个选项可以让你定义出非常复杂的键盘操作。其中“Hold down all keys of a multi-key event until released”勾选后，在“Key(s)”中输入的多个按键将会被同时按下；否则，这些键将按照“Key Timings”部分规定的按下时间（Key hold time）和间隔时间（Key release pause）逐个被按下。此外，还可规定在手柄某键按下过程中，所映射键盘按键的重复频率（Key Repeat）。最后，如果你需要在“Key(s)”中输入Ctrl等控制键，请在“Help: pecial Key List”处点击下拉菜单进行选择。

“Mouse”选项页用于控制鼠标到手柄的映射（**图12**）。



这里可将所有鼠标的操作（上下、左右、滚轮滚动、左中右键）定义到手柄上，方法同样是先勾选“Detect”，然后再到手柄上按下相应键。注意与键盘不同的是，这里还需要定义鼠标移动的灵敏度，请分别调整右侧的“Movement/Mouse Whell Axis Damper”（移动/滚轮滚动幅度）、“Movement Sensitivity”（移动灵敏度）等4个选项，并按下“Test”按钮进行测试，直至满意。

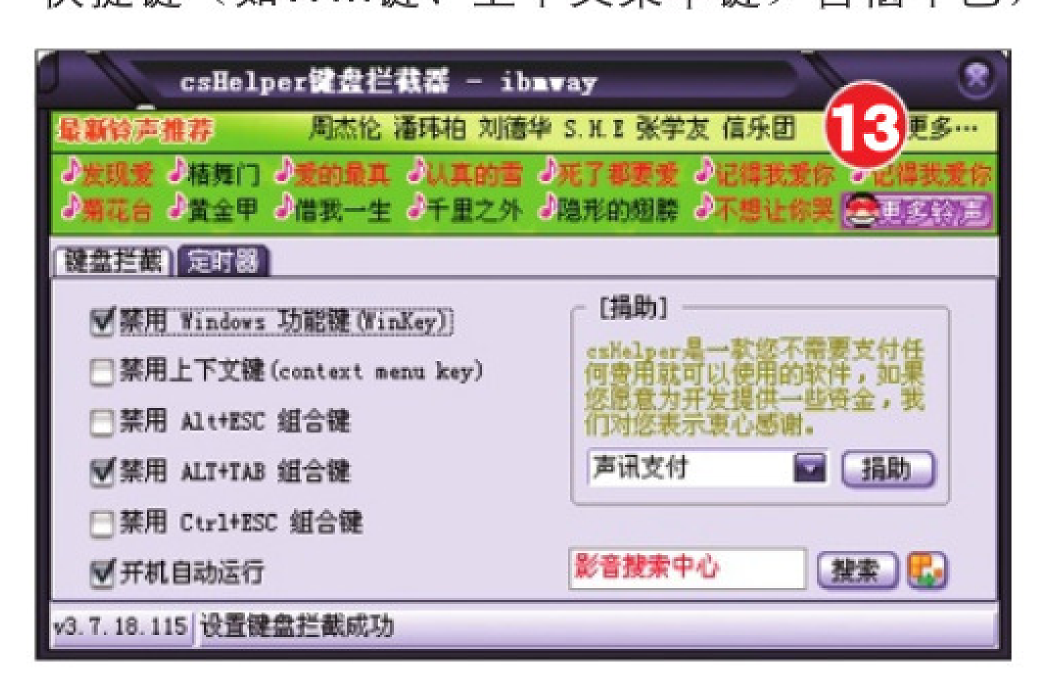
TGC可以将当前的映射自动保存到一个配置文件（Profile）中以便以后调用。在窗口最上方的“Profile”下拉菜单中可选择已定义好的许多经典游戏的配置文件，你也可以直接点击后面的“New”按钮新建自己的配置文件。

注：TGC的配置文件保存功能需要注册后才可实现，不过已定义好的经典配置文件实际上可用于大多数游戏。当然，如果你不用考虑太多组合及延时的问题，可使用更为简单且免费的JoyToKey工具（http://www.joytokey.com.cn/JoyToKey.htm）来实现本功能。

2.屏蔽系统快捷键：csHelper键盘拦截器

下载：http://www.onlinedown.net/soft/36655.htm

喜欢CS等第一人称射击游戏的朋友，经常会对Windows的系统快捷键（如Win键、上下文菜单键）苦恼不已，因此偶尔的按键出错会使游戏被切换出，错失良机或直接导致失败。现在有了这款免费的csHelper工具后，你就不用再牙痒痒地想把这些快捷键直接从键盘上抠出来了！该工具使用非常简单，运行后直接勾选禁用项，当即就能生效（**图13**）。此外，它还有一个定时器选项页。在此页面中，你可以设置各种单次或按天重复的关机/待机/注销/执行某程序等任务。不过请注意，软件的安装过程中有插件选择。



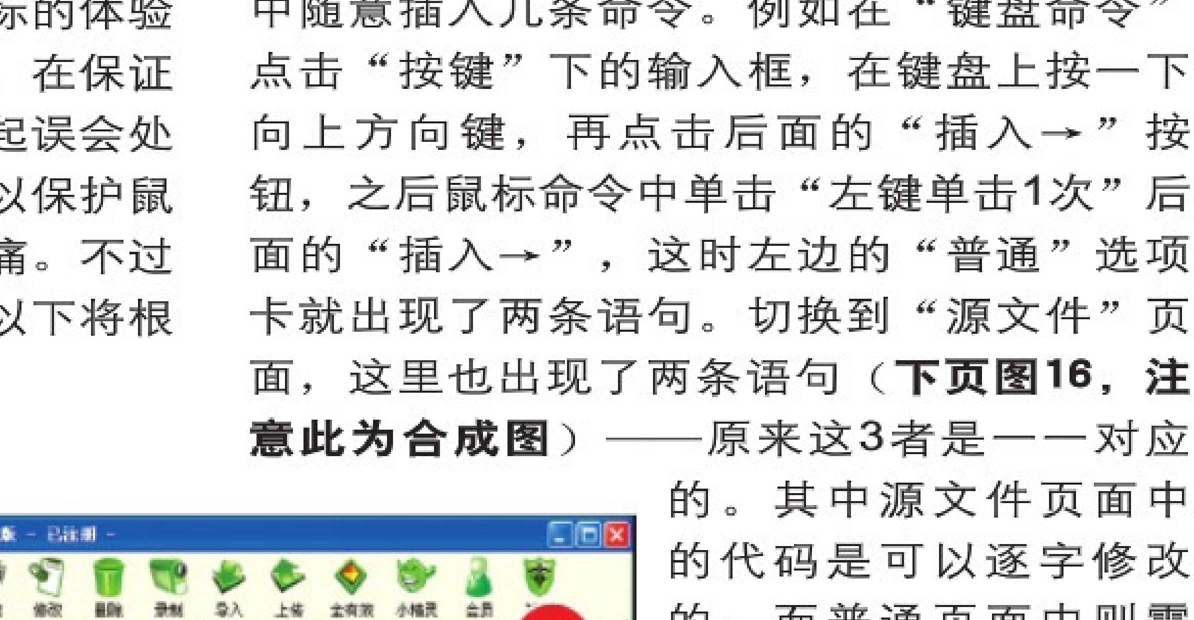
3.保护你的鼠标：按键精灵

下载：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm

不少朋友都有过玩完一款网络游戏，几乎要废掉一个鼠标的体验吧？特别是游戏中的生产类职业，会有更多的鼠标重复操作。在保证游戏乐趣不被减弱的前提下，使用“按键精灵”（以下不引起误会处均简称“按键”）等软件代替部分重复枯燥的操作，不仅可以保护鼠标，还可一定程度上避免长时间重复某动作所导致的关节疼痛。不过鉴于按键较贴近于编程，使用上带有一定的专业性与难度。以下将根据实际中的使用情况，做一个从上手到熟练的简要教程。

（1）执行按键精灵中已有脚本

所谓脚本，实际上就是一系列已经安排好的键盘、鼠标操作动作，而执行脚本就是让这些动作重新来一遍。按键软件中已经事先写好了一些非常有用的脚本，不少脚本只要稍加修改就可适应你要使用的环境。以下示范如何利用其内置的一个左键连点脚本在网络游戏中实现连点功能。在软件主界面中点击“网络游戏”分类（**图14**），勾选“鼠标左键连点器”前的“有效”选项卡（按键中只有当前分类中的有效脚本才可被使用）。这时在左边可以看到该脚本的启动快捷键为F10，结束快捷键是“右键双击”或F12。因此只要将鼠标移至游戏中需要双击的位置，按下F10就可启动脚本，连点“完成”后双击右键即可结束脚本运行。



（2）使用网络上他人的脚本

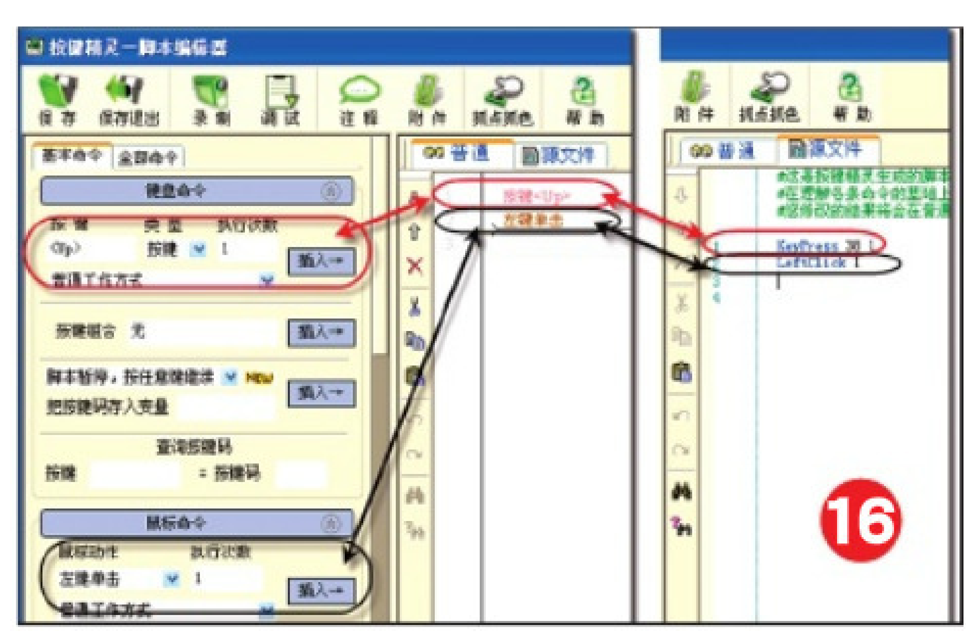
比较热门的网络游戏如果有按键使用的可能性，在相关论坛上多半都会出现“脚本分享”的帖子。所谓脚本分享，就是一大段代码。那么如何使用这段代码呢？方法是在按键中选择一个分类，然后点击左上方的“新建”按钮进入脚本编辑器（**图15**）；在中间部分选择“源文件”选项卡，将拷贝来的代码全部粘贴到这里。之后在左边窗格中选择好你的文件名、描述、启动/结束快捷键，并设置其循环运行的次数等，保存后即可使用此脚本。当然一般来讲，下载得到的脚本都不能直接运行，往往需要根据情况在脚本中调整一些参数，或者在游戏中设置一些对应的快捷键——负责任的脚本分享者会在他的帖子中说明这些的，请耐心根据说明进行调整。



（3）看懂、修改/建立脚本

按键提供了多种理解和建立代码的渠道，因此我们首先就是要理解这些渠道之间的关系。首先新建一个脚本，在其左侧窗格中随意插入几条命令。例如在“键盘命令”点击“按键”下的输入框，在键盘上按一下向上方向键，再点击后面的“插入→”按钮，之后鼠标命令中单击“左键单击1次”后面的“插入→”，这时左边的“普通”选项卡就出现了两条语句。切换到“源文件”页面，这里也出现了两条语句（**下页图16，注意此为合成图**）——原来这3者是一一对应的。其中源文件页面中的代码是可以逐字修改的，而普通页面中则需整条修改。

理解了此概念后，就可以对照已有脚本的“普通”与“源文件”来一起理解与学习命令了（笔者



认为使用源文件进行编辑和修改更为有效和便于理解，因此建议必须对照理解源代码）。源代码可分为两部分，一种为基本命令，即键盘、鼠标、延时等命令，通过不断在左侧窗格中试用不同“插入→”命令，很快就能熟悉起来。另一部分则为控制命令和高级命令，也可以通过左侧窗格中的“全部命令”选项卡逐一插入。但以下还是列出一些常用命令的代码说明，供没有接触过编程的读者参考。更多说明请参考软件帮助文档。

语句名称	起始代码	结束代码	说明
注释语句	#或//	无	放在语句前表示此语句运行时无效。仅供使用者阅读理解
选择语句	If 某条件	EndIf	如果该条件满足就执行中间的代码，中间可配合Else语句使用
循环语句	For N（数字）	EndFor	重复执行中间的代码N次
函数语句	Sub 函数名	Return 函数名	在脚本中通过“Gosub 程序名”调用该函数
标记语句	Rem 标记名	无	在脚本中通过“Goto 标记名”命令跳到并接着执行该标记语句之后的语句
调用VBS语句	VBS 表达式	无	调用Windows系统中VBScript语句大部分VBS语句，均可合理猜测其含义，其中“VBS dim”表示后面将接着定义脚本中会使用的变量

（4）3个极有用的操作

①抓点抓色。在插入鼠标指令等时，经常需要得到游戏中某个点的坐标值，有的还需要获取RGB颜色代码（参见下述第③条）。其使用方法是在脚本编辑时，点击工具栏上的“抓点抓色”按钮。这时会弹出一个对话框（**图17**），上面显示一共可抓取20个点，并且每个点后都给出了抓点热键。例如抓取坐标点1，只需将鼠标移至待抓取点的位置，按下热键“Alt+Ctrl+1”，即可完成抓取。那么抓取





到的坐标如何使用呢？只要在需要使用到坐标的地方，按键就会给出一个下拉菜单，在这里面找到对应的点就可以了（**图18**）。

②窗口最小化时发送键盘指令。这样即可在开启脚本后将游戏窗口最小化，然后去做其它事情。其方法很简单，只需在脚本的最前面加入以下语句：

Plugin hwnd = Window.GetKeyFocusWnd()

之后要发送某个键被按下的指令时，只需如此调用（例如按一下右方向键）：

Plugin Window.SendKeyPress(hwnd,39)

其中“39”为右方向键的ASCⅡ码，可通过脚本编辑器中的“查询按钮码”功能获知。

③判断颜色语句。通过判断某点的颜色，可以实现自动加红加蓝等功能，因此无论是修改别人的脚本还是自己编辑，应对其有所了解。其代码形式如下：

IfColor 557 332 d8e9ec 0 ……ElseIf……EndIf



这段语句用于判断点“557，332”的颜色RGB值是否为“d8e9ec”，最后的参数“0”如果为1，则表示不等，为2表示约等。如果是从编辑器的左侧窗格插入命令，则应找到“全部命令”→“控制命令”，依次选定语句中的参数（其中颜色RGB的输入方法与坐标输入一致），再点击“插入→”按钮即可（**图19**）。

三、老游戏重焕青春

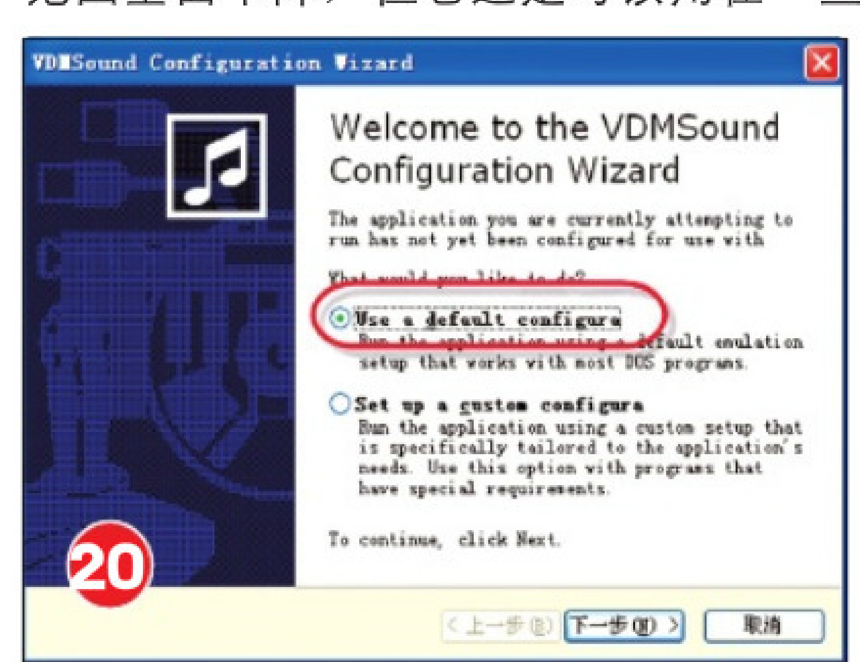
这里提到的老游戏，特指DOS或Win32下的游戏。绝大部分此类游戏在WinXP之下都无法正常运行，好一点的有画面无音乐，差一点的则无法启动其开始画面。笔者曾于数年前研究过WinXP SP1下这类游戏的运行问题，当时已经获得较为完善的解决方案（参见本刊2003年08期《新系统下经典老游戏重玩方案探索》一文），因此动笔前猜想WinXP SP2下不说有改进，至少应当保持原有水平吧。奈何事实恰好相反，经测试发现SP2下的DOS程序无法使用EMS（扩充内存）。而EMS是DOS系统中极重要的一个内存使用方法，这将使一大批需要EMS支持的游戏无法运行（例如“三国志”的DOS版系列）。这个类似于Bug的系统问题，也同时让当时认为是绝佳模拟工具的VDMSound不再通用，因为它也无法再支持EMS。这迫使我们不得不把主要目光投放到更为复杂的DosBox身上……

1.不再通用的老游戏补丁：VDMSound

下载：http://www.onlinedown.net/soft/841.htm

如果不是SP2系统中EMS问题的出现，就方便程度而言，VDMSound是解决DOS游戏在WinXP系统下正常运行问题的最佳工

具。它不光可虚拟旧版的声卡，还可灵活地设置DOS游戏所使用的EMS、XMS、DPMI（保护模式）等环境。SP2的EMS问题使其应用范围全面下降，但它还是可以用在一些没有使用EMS的游戏身上，使它们能够正常发声，例如下例中的DOS版“仙剑奇侠传”。另外，笔者还抱着一丝微软能修正此Bug的希望。在这里还是简略介绍一下它的使用。



首先找到游戏所在文件夹下的pal.exe文件，直接双击，运行后会发现画面正常但没有声音。此时如果安装了VDMSound，只要在pal.exe上右击，就能看到“Run with VDMS”的菜单项。点击后进入配置对话框（**图20**），这里选择第一项“Use a default configuration”（使用缺省配置）；进入下一步后点击“完成”，就能进入到有声有色的仙剑游戏中了。从游戏中退出后会发现游戏文件夹中多了一个叫PAL的VDMSound快捷方式，以后直接双击它就可直接正常游戏。



在VDMSound中还可以修改更多DOS环境参数，但鉴于其通用面变窄，这里不再详述。喜欢研究的朋友可以在其生成的快捷方式上点右键并选择“属性”进入设置窗口（**图21**）。



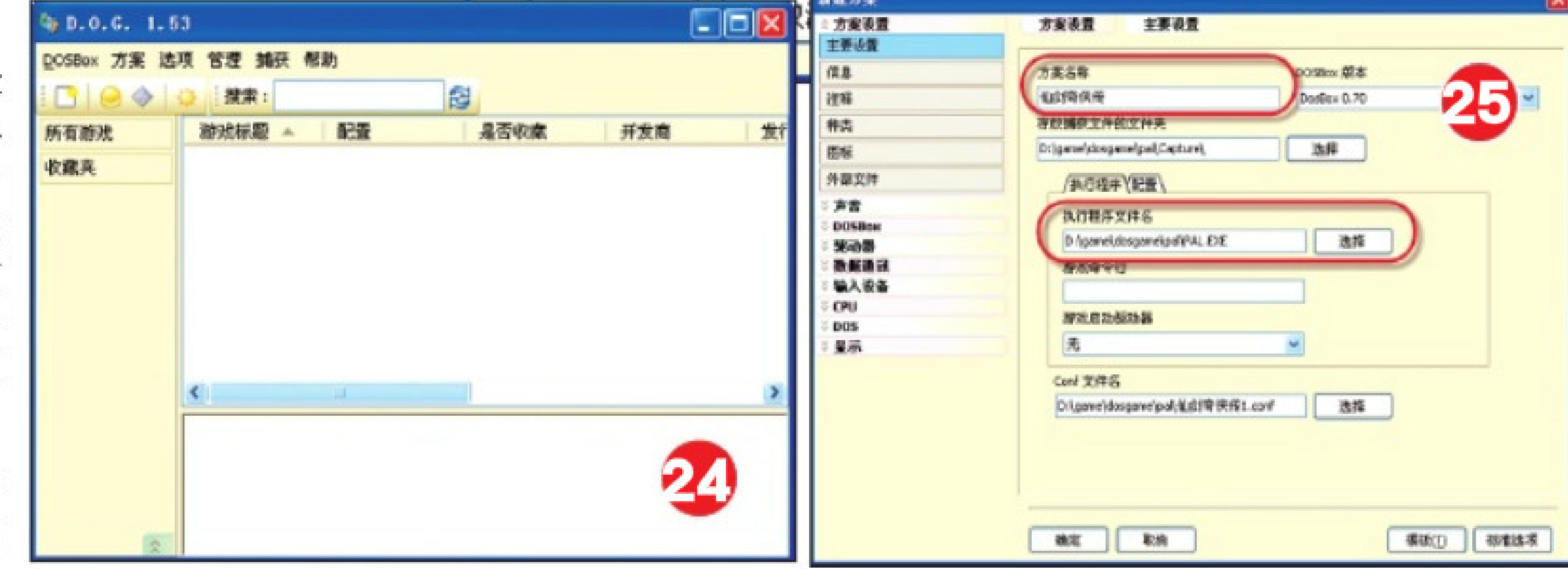
2.独立DOS环境模拟：DosBox

下载：http://www.onlinedown.net/soft/42381.htm

DosBox的最新版本是0.70，其上模拟的游戏运行速度较前版有较大提高，如果机器上有老版的朋友，建议赶紧更新为最新版。DosBox是英文主界面（**图22**），加上它配置游戏的方式比较特殊，还只能使用命令行方式操作，让不少用户望而却步。不过幸亏有图形化操作且已被汉化的辅助工具“D.O.G.”（下载：http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=11492），它会使得你的DosBox之旅变得轻松舒畅。以下仍以DOS版“仙剑奇侠传”为例进行讲解。



顺次安装DosBox和D.O.G.（绿色版解压即可），并在第一次打开D.O.G.时设定好DosBox的路径（**图23**），这样就完成了二者之间的连接，并进入到D.O.G.的主界面（**图24**）。接下来点击工具栏上的新建图标建立一个新的游戏方案（**图25**）。一般游戏在这里通常只需填写“方案名称”，再选择好要执行程序文件的名字与路径，就可以点击下方的“确定”按钮完成方案设置了。回到D.O.G.主界面，会发现列表中多了一个“仙剑奇侠传”（刚才填写的方案名称）项目。双击它，就可以看到亲切而经典的游戏画面了（**图26**），并且声色俱全，还实现了窗口化的功能！



得益于DosBox默认设置的人性化，大部分游戏通过上述简单的配置步骤即可正常运行，部分游戏可能还需根据自己的分辨率设置一下“显示”→“屏幕设置”中的分辨率参数（默认640×480）。但这里特别提出使用了DPMI（Dos Protected Mode Interface，DOS内存保护模式接口）的游戏，应当在编辑方案窗口中的“DOS→DPMI”中选择“使用WSDPMI”（**图27**），或尝试在“DOS→DOS32a”中选择“使用Dos/32高级DOS Extender”。那么如何判断一个游戏是否使用了DPMI呢？DPMI的游戏都必须附

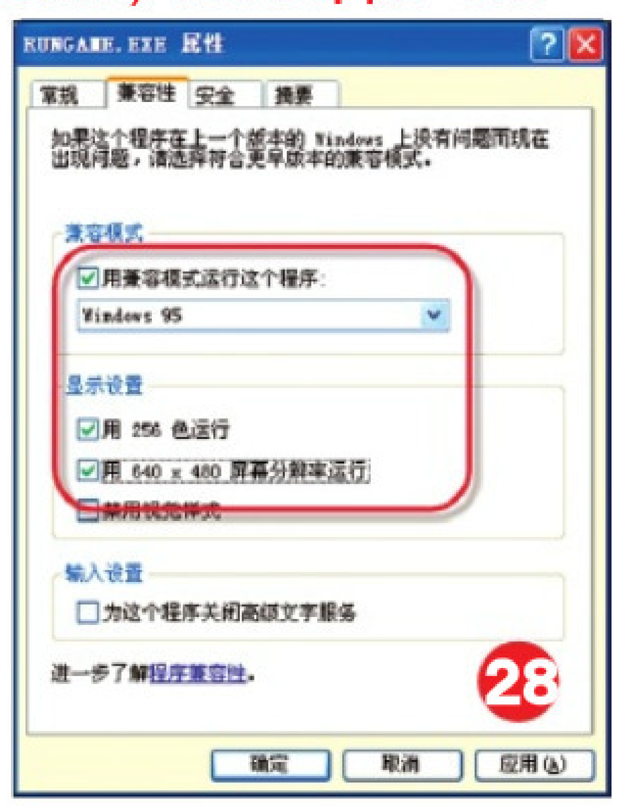
带名为“DOS4GW.exe”的DOS扩展程序，因此只需在游戏安装目录下查看是否有DOS4GW.exe文件即可判断。

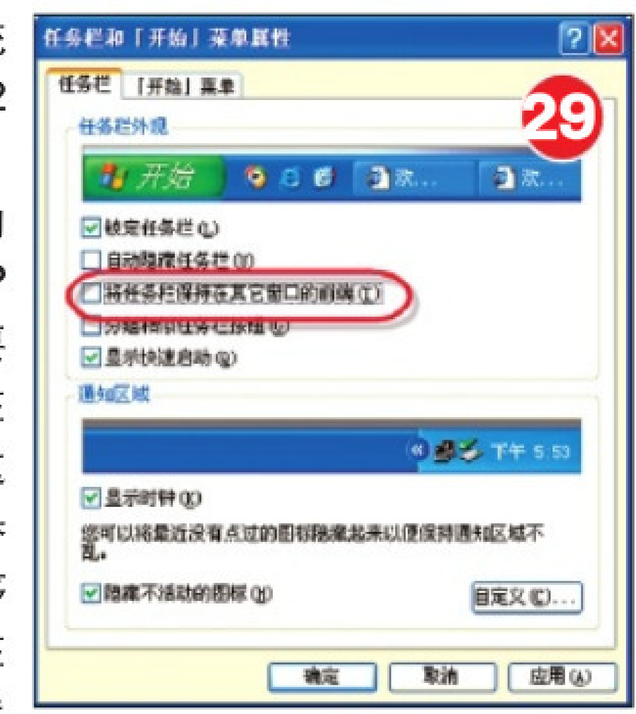
3.Win32游戏接口：WinG/老游戏专用DLL

下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3437

http://patch.ali213.net/view.asp?id=3465

从Windows开始，DLL链接库开始被广泛应用，因此初期的Win32游戏也不可避免会用到一些DLL。如果要在新系统下使这些程序正常运行，一些原始的DLL文件是必不可少的。这里的两个下载包中，WinG负责当时游戏中简单的图形加速功能，需要安装；而“老游戏专用DLL”则囊括了当时常见开发工具所使用的DLL文件，当游戏运行需要某个文件时，将其复制到系统的system和system32目录下即可。





注：大部分的Win32游戏要在WinXP下正常运行，除了必要的DLL文件外，还存在色深及分辨率问题，这时必须调整其兼容性参数。方法是进入主程序的文件属性对话框，在“兼容性”选项卡上选择Win95兼容模式，以及用256色和640×480分辨率运行（图28）。此外，当桌面分辨率和游戏分辨率一致时（640×480），游戏还要求自身窗口必须在最前端。那么还需在“任务栏和‘开始’菜单属性”中，把“将任务栏保持在其他窗口的前端”的勾去掉（图29）。

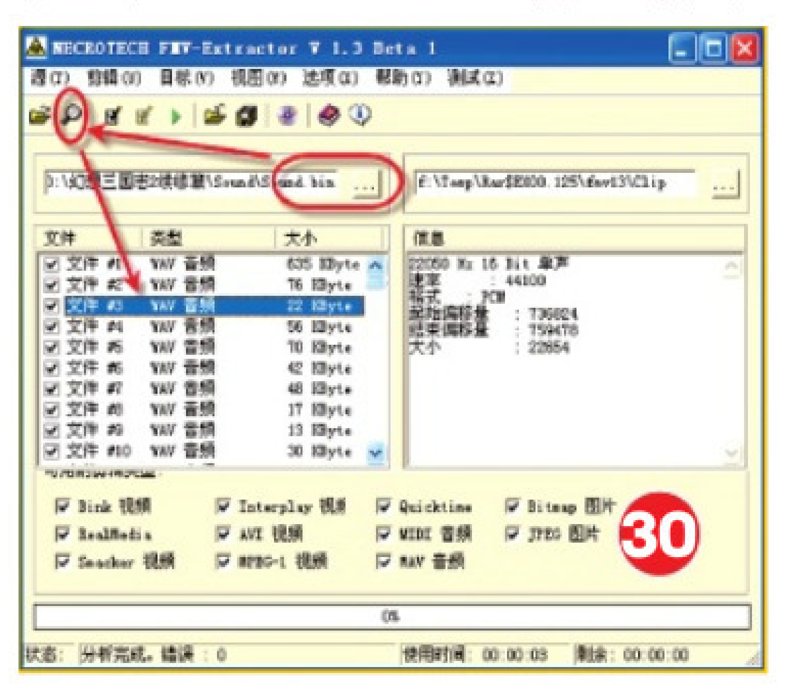


四、游戏资源提取

1.全能提取：FMV-Extractor

下载：http://www.onlinedown.net/soft/28269.htm

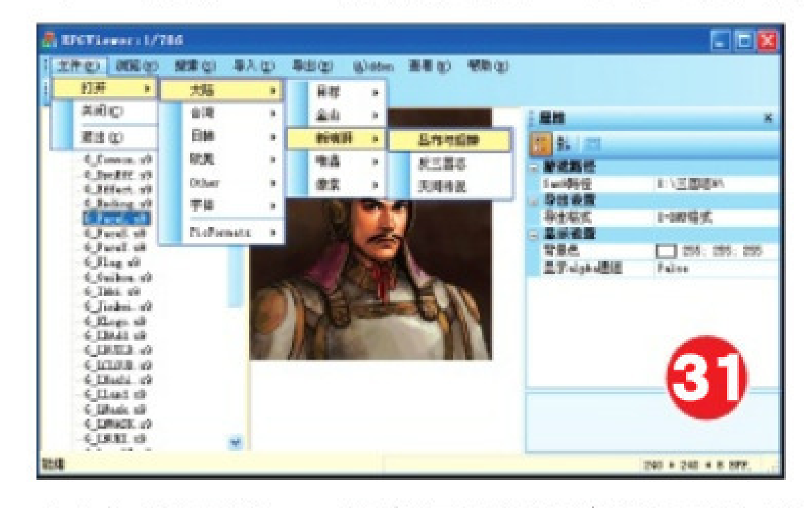
FMV-Extractor可提取的游戏资源非常全面，包括Bink、Quicktime、RealMedia、MPEG-1等视频，WAV、MP3、MIDI等音频，以及JPEG、BMP等图片资源。由于游戏往往将同一类资源打包放在一些大文件中，因此使用该软件对这种大文件进行分析，很容易就能提取出你所要的资源。软件的使用很简单（图30）。首先点击左半窗口上的浏览键找到要分析的文件，然后点击工具栏上第二个放大镜图片对该文件进行分析。分析后的资源将列表于左半窗口，你就可以对它们任意预览或单独选取并保存下来。需要注意的是，该软件支持的MP3资源提取功能尚属于测试，需要单独点击“测试→MP3模式”才能分析。这时最好将“测试→忽略读取错误”一同选择。



2.RPG图片导出/导入：RPGViewer

下载：http://games.sina.com.cn/downgames/tools/pcgames/2006-08-14/1148106025.shtml

比起FMV-Extractor的“全”，RPGViewer的特点就是“精”。它几乎支持国内常见的所有RPG，并且是一次性将游戏中全部图片的存储结构读出，非常方便。具体使用时，首先选择菜单“打开”，并按类别一步步找到你要分析的游戏（图31）。之后定位该游戏目前安装的路径，很快软件就会将图片结构读出。这时你可在左侧选择某个图片包，然后用工具栏上的箭头图标逐一浏览此包中的图片，或者可以直接将图片导出。看看这张图（图32），就是将某个包中的图片“全部导出”的成果，是不是很爽？此外，软件还支持部分游戏的图片导入（具体支持列表请查看软件的帮助文档），不妨把自己喜欢的照片导入到游戏中去吧！

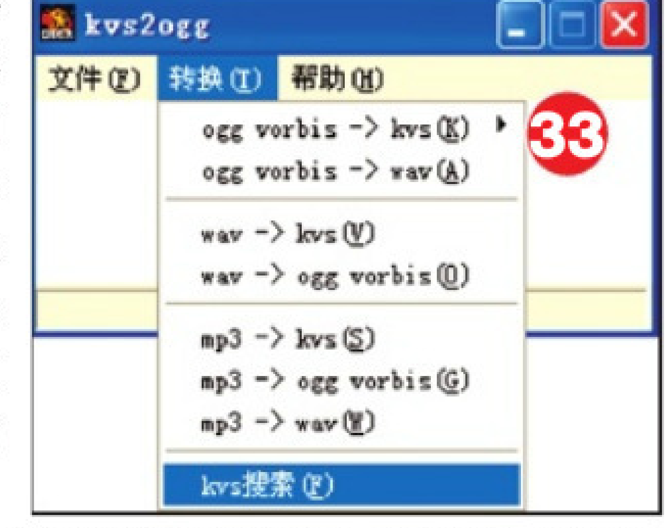




3.光荣游戏音乐导出/导入：kvs2ogg

下载：http://hehua.512j.com/download/show.php?id=130

光荣游戏Fans的必备工具（图33）。它可以将光荣公司使用的KVS音频文件（有时为BIN扩展名，均不能直接用音频软件打开）转换为OGG格式。而OGG文件可在Windows自带的Media Player中直接播放，或者你也可利用该软件进一步将OGG转换为WAV格式。软件还提供了将MP3、WAV音乐直接转换为KVS音频的功能，也就是说，你可以用自己喜欢的音乐替换成游戏的背景音乐了。另外软件中还提供了一个KVS文件搜索的功能，如果有不能分辨Bin扩展名的文件，不妨使用其在游戏目录下进行搜索。



五、游戏修改/作弊工具

游戏修改工具的历史和游戏本身历史一样长，然而随着单机游戏的式微，使用修改工具的玩家是越来越少了。然而一旦有需要时，它们还是非常有用的，鉴于这种情况，以下在介绍修改工具时会稍做操作上的讲解，老玩家们看到这里不妨就一笑而过吧:)

1.游戏修改首选：金山游侠V

下载：http://patch.ali213.net/view.asp?id=3582

实际上金山游侠V（以下简称游侠）的功能已经部分覆盖了上文提到的一些辅助工具，例如虚拟多个光驱、繁体/日文游戏内码转换等，此外还可作为“老板键”软件（瞬间弹出Word、Excel等“界面”）、老游戏的攻略集、游戏抓图/录像机等。以下仅对其修改与变速光轮功能进行简要介绍。

（1）游戏修改

在这方面，游侠的独到之处在于可直接在游戏界面中弹出（仅限于使用DirectX技术开发的游戏），这样不仅避免了来回切换的麻烦，更有用的是避免了一些游戏切换出来就回不去的问题。下例中以Mame32模拟器执行街机格斗游戏“月华剑士2”，然后用游侠锁定主角的生命值。



首先进入格斗场景，直接按数字键盘上的“*”号键调出游侠主窗口，在查找栏中输入“?”表示开始模糊查找，回车后一段时间，游侠提示找到很多结果（**图34**）。确定后点击工具栏最右侧的“游戏”按钮回到游戏中。在生命值发生变化后，例如失血若干，再次按下“*”号调出修改窗口，这次输入“-”号，表示要查询的数值已经减小，游戏提示查找结果的范围已经缩小（**图35**）。不断重复这个查找过程，当生命值增加时输入“+”号，一段时间后没变化也可输入“=”号。多次搜索后发现始终有8个结果，那么请在游戏中生命值还较多时，跳到游侠界面中，逐一双击这8个结果并在之后弹出的窗口中将其值自动锁定（**图36**）。如此再回到游戏中，你就会发现生命值不再发生变化。

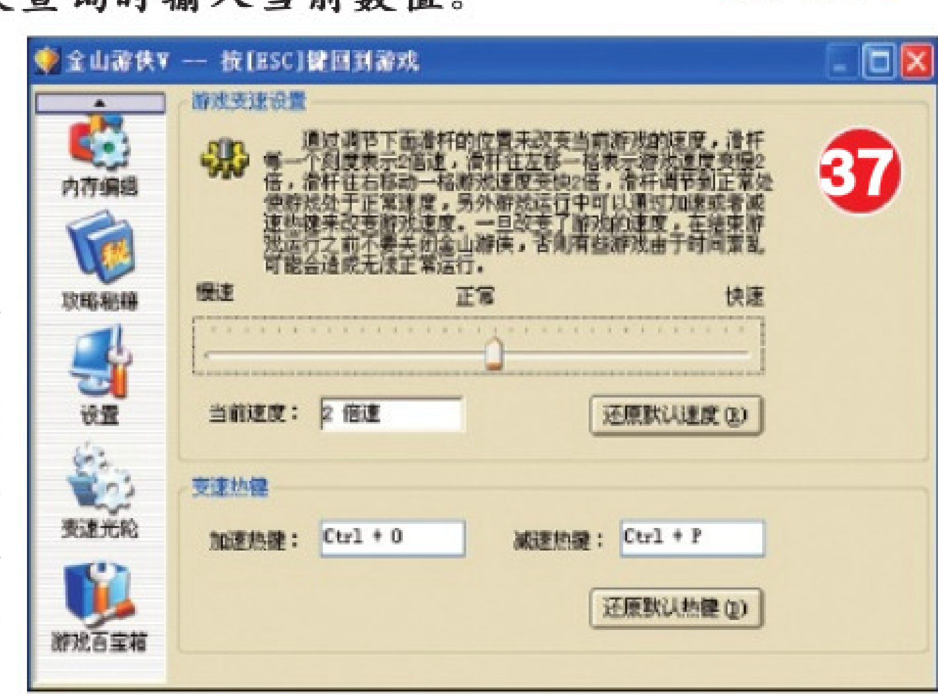




注：如果是修改游戏中某个可见的数字，如金钱、体力等，请每次查询时输入当前数值。

（2）变速光轮

变速光轮的作用是改变当前游戏的运行速度，以便实现低速发招、快速跑动等有趣的功能。游侠的变速光轮功能必须在游戏中弹出界面上才可使用，因此不要在游侠的开始界面中寻找此功能。按“*”键调出游侠窗口后，在左侧图标栏中点击“变速光轮”图标，在这里你可以自由调整当前游戏的速度，也可设置好快捷键，在游戏中用快捷键直接调速（**图37**）。



2.空当接龙/扫雷求解工具

Windows自带的“空当接龙”、“扫雷”游戏虽然小巧，但实际却让不少人为之着迷。这里推荐两款相关的求解工具，大家可以用它们来学习求解，也可纯粹博得一乐（想想让自己的空当接龙连胜数百局，然后拿着记录去给别人炫耀……）。“空当接龙工具”（下载：http://download.enet.com.cn/html/080632000070702.html）界面非常友好（**图38**），用菜单“求解”打开随意或指定空当接龙的某局，这时Windows自己的空当接龙窗口会跳出来，你可以在求解工具的界面上逐步演示此局解法，或者让它帮你直接在Windows空当接龙窗口上操作鼠标完成任务。“自动扫雷”（下载：http://notabdc.vip.sina.com/Solver/minesweeper.htm）的操作与其类似，但有时需要用户自己动动手，不能全自动（**图39**）。





此外，针对具体游戏开发的修改/作弊工具非常多，例如QQ棋牌记牌工具、网络版连连看求解工具、CS墙壁透明化工具等……但笔者还是强烈建议将这些工具的使用范畴局限在单机游戏的范围内，否则将完全失去网络游戏原本的趣味。

结语： 从刚接触电脑开始，每当看到身边的人因为电脑游戏而慢慢变成了电脑高手，都有些感慨，我们到底是收获了知识，还是不经意浪费了许多光阴？然而随着电脑的不断普及，将会有更多的人通过游戏之外的道路掌握、精通电脑。那么这些游戏工具，或许在某天会成为一个标志，标志那个电脑蛮荒之地上，我们曾走过的标志……

尽享华丽与实用

——Windows Vista系统安装与设置

■贵州 逍遥

2007年初，微软最新的Windows Vista系统中文版终于正式发售。高昂的价格虽然让不少个人用户望而却步，但Vista华丽的界面和优秀的性能提升，必将使其很快成为主流。虽然现在WinXP还远未到退出舞台的时候，但对Vista的了解已势在必行了。不过另一方面，由于目前Vista平台上完全兼容的软件和游戏都很少，大部分Vista用户都不会完全删除现有的WinXP系统，而是在现有的系统基础上安装双系统，在体验Vista的同时还能用WinXP保证工作及娱乐，这里我们对安装双系统进行介绍。



一、Vista系统安装前的准备

要安装Vista系统，首先要检查电脑的硬件配置是否过关。其实Vista系统对硬件配置的要求，远没有传说中的那样夸张。对于近两年内配置的主流电脑，CPU基本上可满足要求，64MB显存的显卡也已足够，内存512MB即可使Vista运行（当然最好有1GB以上），其它方面没什么太严格的要求。

Vista的安装主要有3种方式：使用光盘全新安装、从现有操作系统上全新安装和在现有操作系统上升级安装。由于已安装了WinXP系统，因此硬件满足要求后，我们可能还需要着手对现有的系统进行一些设置和准备。

1.划分Vista系统分区

因为Vista系统只能安装在NTFS分区上，因此在安装前，需要先在当前的WinXP系统中划分出一个NTFS分区，专用于安装Vista系统。可使用一些第三方的工具划分硬盘分区，如Partion Magic 8.0等，具体过程这里就不详述了。要求Vista安装分区空间至少为15GB以上，并将分区格式化为NTFS文件系统。如果是新电脑，采用Vista光盘引导安装系统的话，可省去此步骤，直接在安装过程中进行分区与格式化操作即可。

2.卸载不必要的软件



在某些系统上安装Vista时，会出现错误警告，提示要求所有分区上都要有足够的空闲空间。但是在检查各系统分区时，会发现所有硬盘分区都有足够的空闲空间。为什么会出现此类的错误提示呢？这往往是由于硬盘中存在隐藏分区所致。

在安装“还原精灵”“Pro Magic”“雨过天晴”或“Acronis True Image”之类的系统保护还原工具时，往往会自动在硬盘中建立一个500MB左右的隐藏分区，在其中存储备份系统数据文件。因此在安装Vista时，会提示有分区空间不够，在安装前卸载这些软件即可正常安装Vista了。

3.建立光盘ISO文件

每次安装系统时都使用Vista光盘，很容易导致光盘或DVD光驱磨损；另外，安装的速度也不太理想。因此可将Vista光盘制作为ISO镜像文件，直接从硬盘上安装。可使用Nero Burning ROM之类的工具进行刻录，具体制作方法在此不详述了。

为什么要单独划分Vista系统分区

在安装Vista与WinXP双系统时一定要注意不能安装在同一个分区上，否则会造成WinXP系统无法正常引导进入。因为在Vista和XP两个系统中，有3个文件夹“Documents and Settings”“Program Files”和“Windows”是重名的。把Vista系统再安装到WinXP所在分区时，安装程序会将WinXP的这3个文件夹添加“.old”后缀。这样虽然Vista可以正常引导，但WinXP在引导时就会提示找不到原有的路径，出现错误而无法进入系统。即使通过修改引导文件可以进入WinXP系统，其配置文件夹“Documents and Settings”“Program Files”等路径也需要修改，对普通用户来说非常麻烦。



二、Vista的安装



1.确定可安装Vista版本



在现有的WinXP系统中进行全新安装，加载虚拟光驱或者直接将光盘放入光驱中，光盘自动运行后会弹出Vista安装向导对话框。

在界面里有一个选项“联机检查兼容性”，是用于确定本机配置可安装哪个版本的Vista系统。由于Vista系统有多个版本，如果不能确定该安装什么版本，或者搞不清楚各版本之间的区别，那么可以点击该按钮选项进行检测。向导程序将会自动联网打开微软站点网页，按照页面中的提示，下载安装一个小工具“Vista升级顾问”（http://download.microsoft.com/download/5/5/e/55e0ab11-1c00-4fe2-a3c6-a7404ca7eaf5/WindowsVistaUpgradeAdvisor.msi）。

启动“Vista升级顾问”，插入所有可使用的USB闪存盘，然后点击程序界面中的“开始扫描”按钮，对计算机配置进行全面的扫描。扫描完成后，点击下方的“比较版本”按钮，将会显示各版本Vista系统之间的功能差异列表。





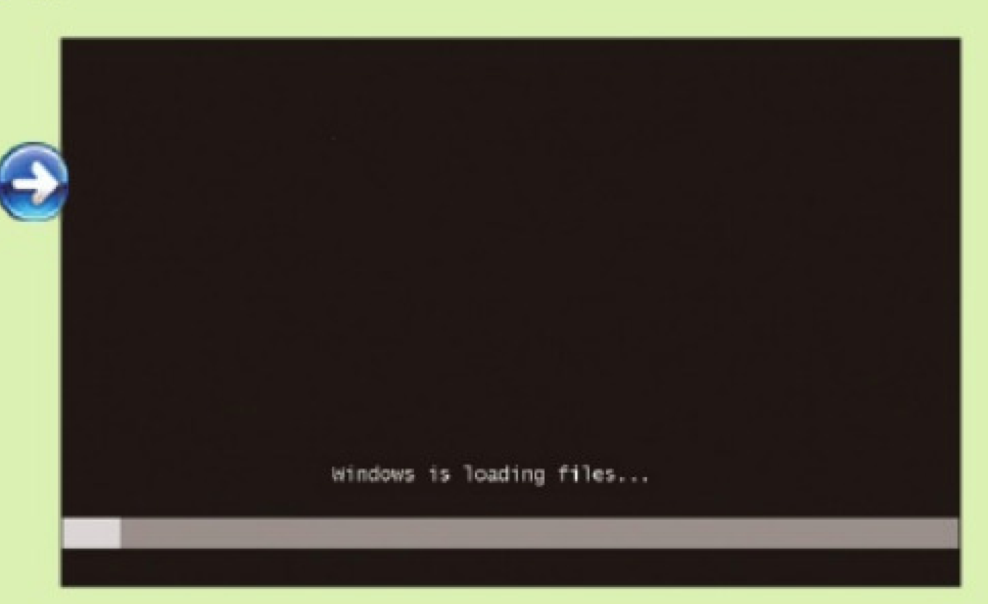
点击“查看详细信息”按钮，即可知道该安装哪个版本的Vista。



此外，在向导框界面中还有一个“从另一台计算机传送文件和设置”选项。该项可使Vista的辅助工具“Windows轻松送”运行，将当前计算机中的收藏夹、文档、音乐和各种程序设置等，全部转移备份到网络上的另一台电脑中。

使用光盘引导安装Vista

使用光盘引导安装Vista时，需要重启计算机，并进入BIOS设置界面。将光驱设置为第一引导设备，然后退出BIOS设置界面，使用光盘引导计算机。引导时会启动Vista安装程序，加载“boot.wim”文件。此时启动的是一个PE环境，界面提示正在加载安装文件。





稍候片刻，将会出现安装向导界面，要求选择要安装的语言类型，同时选择适合自己的时间、货币显示种类及键盘和输入方式。点击“下一步”后，就会出现与上面一样的安装向导界面。

2.输入序列号



点击“现在安装”按钮后，弹出序列号输入窗口，要求输入Vista安装序列号。勾选“联机时自动激活Windows”项，安装完成后连接到网络时，会自动连接到微软网站进行激活。



然后要求选择安装类型，有“升级”和“自定义（高级）”两种安装方式。“升级”方式是直接在原有的WinXP系统上进行更新，升级为Vista，原有安装的程序和数据将被保留；而“自定义”方式，将会保留原有的WinXP系统，在指定的分区上安装一个全新的Vista系统。这里我们是安装双系统，因此点击“自定义”按钮。

3.选择Vista系统版本及安装方式

输入序列号后，点击“下一步”按钮，继续安装。要求选择所要安装的Vista系统版本，根据前面利用“Vista升级顾问”工具检测的结果，选择相应的版本即可。

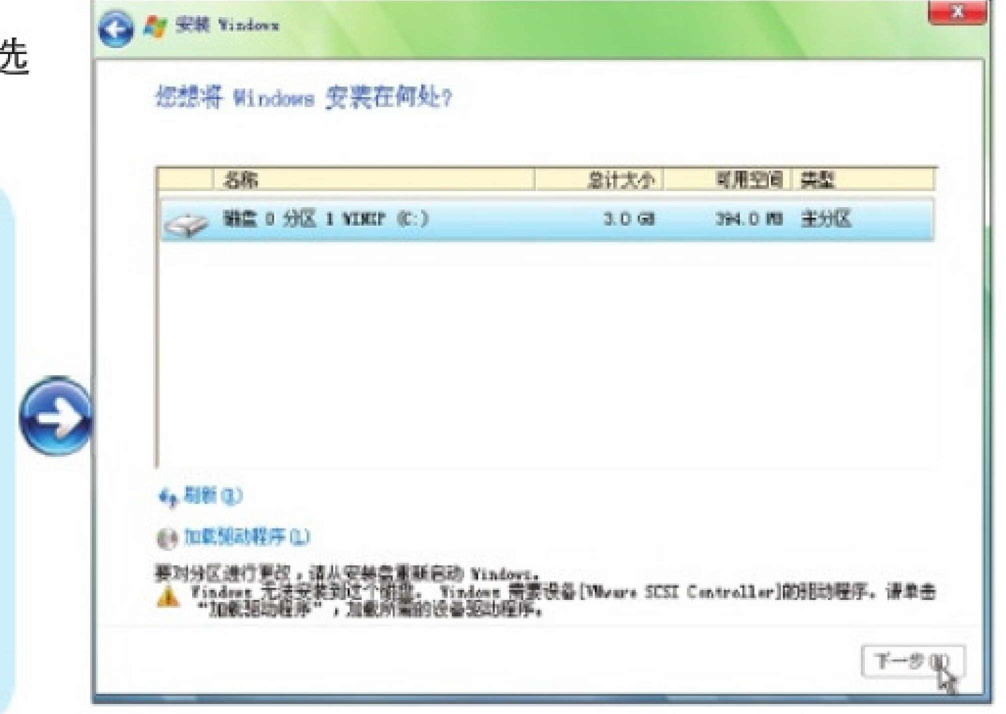


点击“下一步”后，出现Vista系统安装许可条款。勾选下方的“我接受许可条款”项，点击“下一步”按钮。

4.设置系统安装分区

现在要求设置Vista的安装分区，选择安装前划分设置好的分区即可。

需要注意的是，有些系统使用了某些不常见的硬盘，比如SCSI或特殊类型的SATA硬盘，那么安装程序可能无法识别，在向导窗口磁盘列表中可能不会显示建立的磁盘分区。此时需要加载驱动程序，帮助安装程序识别硬盘。



提示：

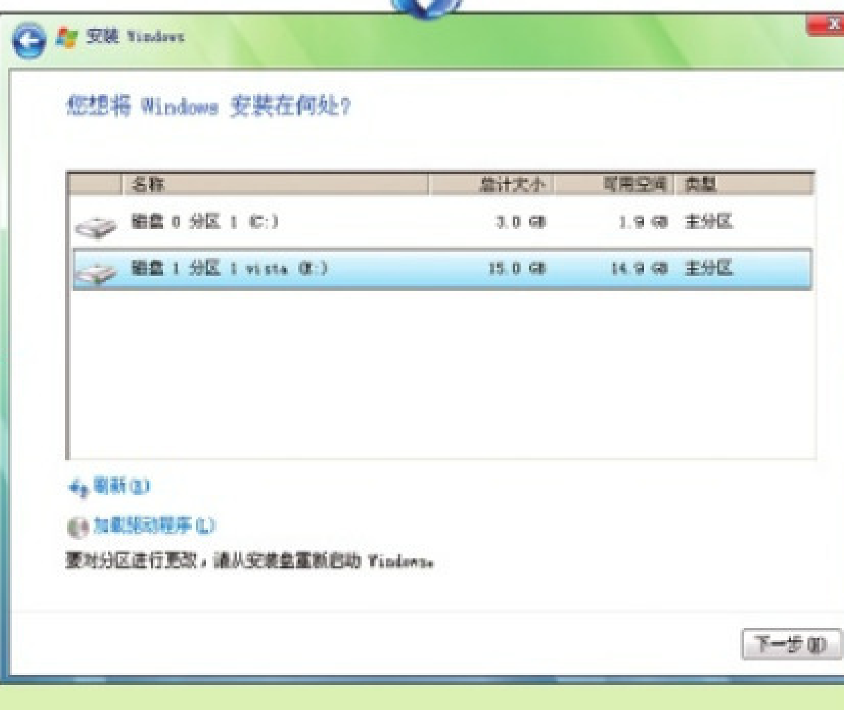
如果使用“升级”安装的话，要求原有安装的系统为WinXP SP2，更早版本的系统是被禁用升级安装方式的。而且要求WinXP系统所有的磁盘分区剩余空间大于11GB；WinXP和Vista语言版本要一致。另外，如果使用安装光盘引导安装，升级安装的方式也是不可用的。

点击下方的“加载驱动程序”按钮，弹出驱动安装对话框。将驱动程序光盘或USB盘接入电脑，点击对话框中的“浏览”按钮，指定驱动程序所在的路径。安装程序会自动扫描指定路径中的硬盘驱动程序，并显示在中间的对话框列表中。

有的驱动程序可能与Vista系统不完全兼容，但并不影响使用，此时可去掉“隐藏与此计算机上的硬件不兼容的驱动程序”项，点击“重新扫描”按钮，驱动程序将显示在列表中。



选择驱动程序后，按照提示完成安装，返回刚才的选择分区界面中。点击“刷新”按钮，让安装程序重新搜索硬盘，即可找到安装分区了。





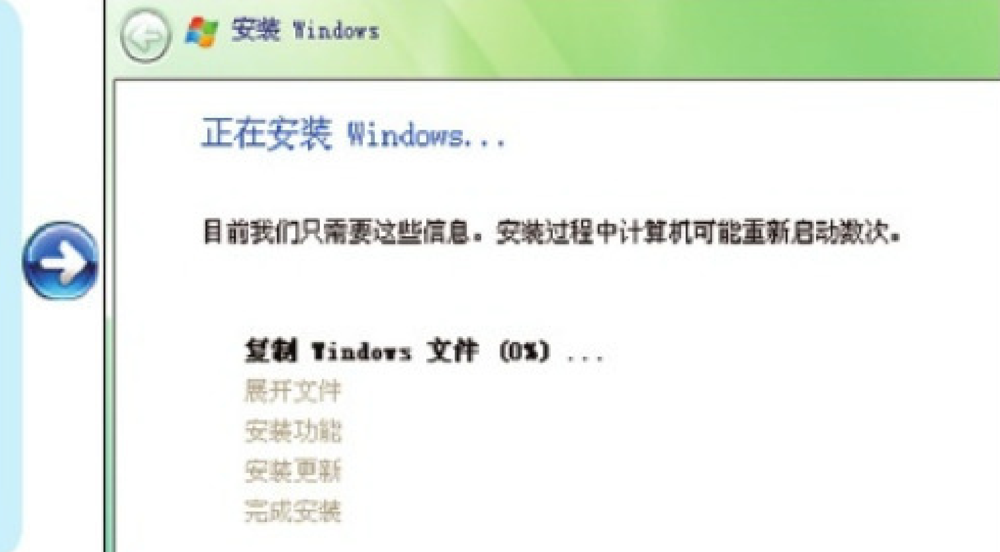
提示：

与WinXP相比，Vista的安装过程更为傻瓜化，诸如安装设置、硬盘分区之类的操作都是图形化的鼠标点击操作，非常直观。例如在使用光盘引导系统进行安装时，选择安装分区的步骤，可对硬盘进行分区格式化等操作。如果是没有使用过的全新硬盘，那么需要在硬盘上创建分区。

点击“新建”按钮新建分区，或者选择删除现有分区。在驱动器选项界面中，可以方便地进行磁盘操作，如删除、新建分区、格式化分区、扩展分区等。

5.复制安装文件

安装前的设置完成后，点击“下一步”按钮，Windows Vista安装程序将会开始复制安装文件。复制文件的速度很快，三五分钟就可完成。



文件复制完毕后，开始展开释放所需的文件。文件展开过程中会自动重启系统，重启后继续安装并展开文件。完成后会继续“安装功能”“安装更新”，最后进入“安装完成”阶段。展开文件需要的时间相对较长一些，安装功能和安装更新快得多，整个过程所需的时间视计算机配置高低而言，一般需要20分钟到半个小时。

在“安装完成”过程中还会自动重启一次系统，系统引导时将会出现Windows Vista启动管理器界面。选择第一项“早期版本的Windows”，会出现以前熟悉的WinXP引导菜单；选择第三项“Windows安装程序Rollback”，安装程序会回滚，取消安装恢复原有的WinXP系统；选择第二项继续进行安装。“安装完成”完毕后，再次重启系统。



6.账号设置

重启系统后，会出现Vista设置界面，要求设置“国家地区”“时间和货币”以及“键盘布局”。这些项目使用默认设置即可。



提示：

安装时建立的登录账户，默认是具有管理员权限的。在安装WinXP时，可以不设置账号，系统会默认建立一个Administrator内置管理员账号。在Vista中该账号也同样存在，但是却被默认为禁止登录的，以确保系统的安全。因此在安装Vista系统时，必须手工输入建立一个账号用于登录，才能继续后面的安装。



然后要求输入用户名与密码，也可不设置用户密码。“输入密码提示”中，可设置一些提示性的关键词语，以防止以后遗忘密码。

如果要输入中文，可直接按下“Ctrl+空格”键切换为微软拼音输入法。在下方的图片行中，可选择一张作为账户头像。确定后，点击“下一步”按钮继续安装，将会自动在Vista系统中创建一个新账号。以后登录Vista系统时，需要使用刚才建立的账号进行验证。

7.其它设置



接着要求输入计算机名并选择桌面背景图片。计算机名将会被Vista系统作为该机在网络中的标识名字，在安装完毕后也可以更改。



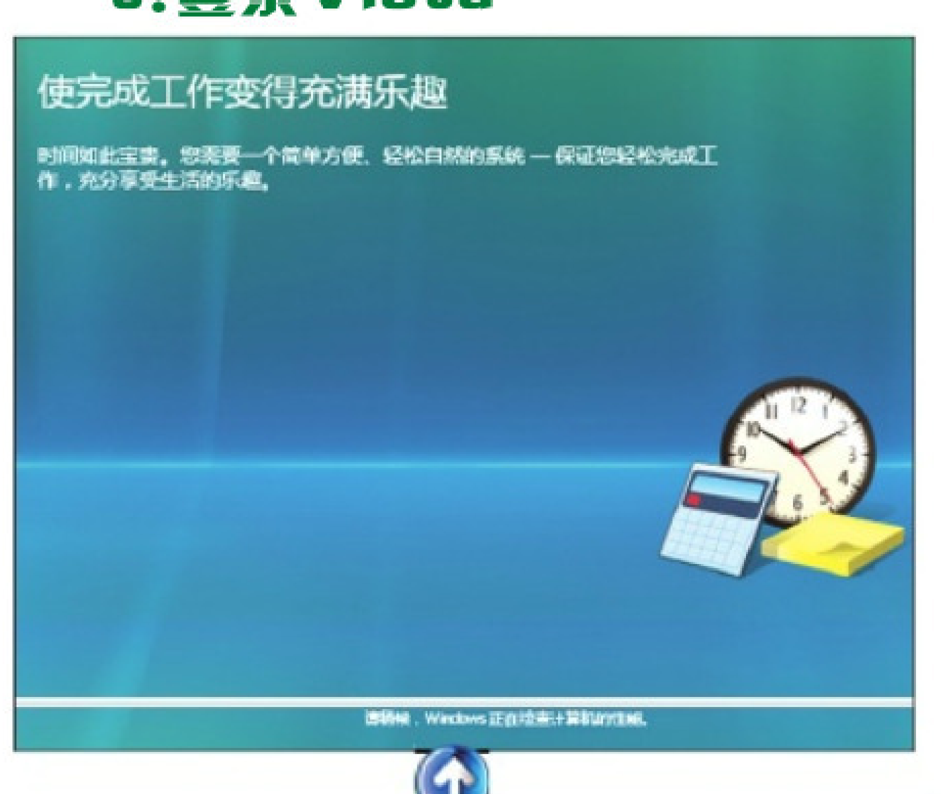
点击“下一步”后，要求选择帮助自动保护Windows的方式。该项并不是选择在安装过程中进行更新，而是用于在Vista安装完成后，设置系统自动更新功能的开启状态。

第一项“使用推荐设置”，将会安装所有的Windows更新，以使IE浏览器更安全，并向微软自动报告问题；第二项“仅为Windows安装重要更新”，只是安装一些比较重要的安全更新；第三项“稍候询问我”，将不安装更新，但可能使Windows有一定危险。这里还是推荐选择第一项，将会自动开启Windows Vista自动更新功能。



然后要求复查时间和时区设置。至此完成了所有设置，准备启动Vista系统了。

8.登录Vista



点击“开始”按钮，开始检测系统性能。在检测过程中，Windows Vista将会向用户展示Windows Vista全新体验的简介。



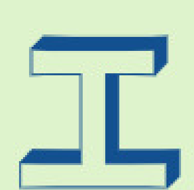
该过程完成后会出现Vista登录界面。输入刚才设置的用户名和密码，即可进入Windows Vista系统。



三、Vista系统安装的改进



由于Vista采取的“镜像”安装方式，在笔者的电脑上，安装Vista所花时间也就30分钟左右，安装速度比WinXP还要快些。而且整个安装过程只是点击十几次鼠标而已，根本无需进行太多设置，比WinXP的安装还要直观得多。唯一不足的是，Vista可能不能自动识别并安装某些硬件的驱动，只能自己手动安装。不过相信随着Vista的普及，各种软硬件的兼容性将会更好，安装也会更为方便。P





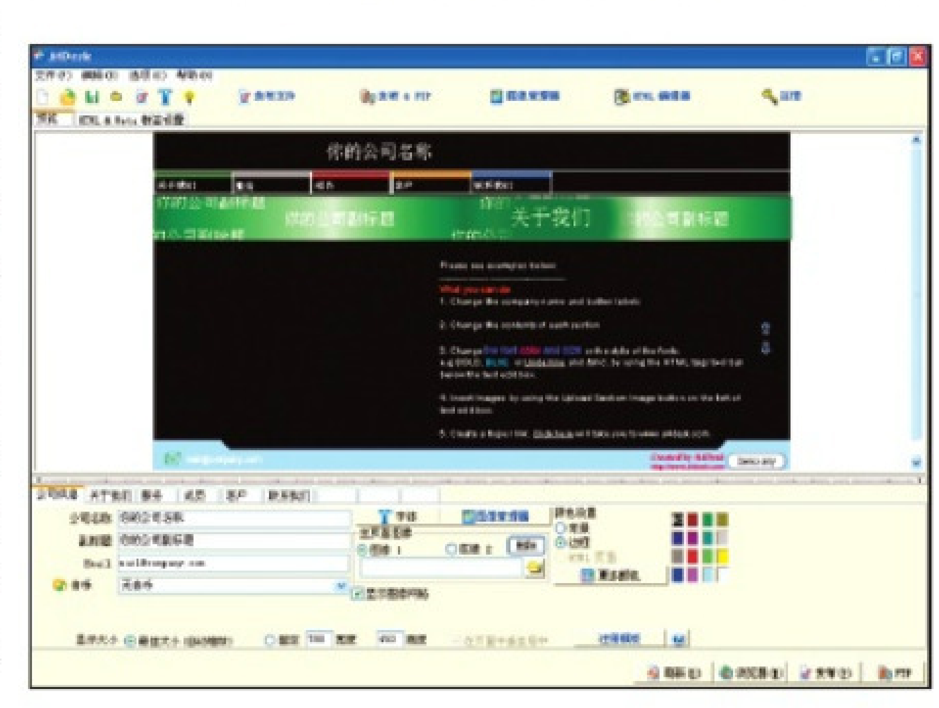
工具快报

在写这期稿件之前，预计一定要给诸位介绍一下目前逐渐火起来的免费开源安全软件组合ClamWin+Winpooch Watchdog，前者是一个杀毒软件，但无法实时监测，而后者是一个系统行为的监视与过滤器，它可在监视行为时调用ClamWin的杀毒模块，也就是说同时实现了病毒实时监测。应当来说这样的组合就相当完美了，然而经在本地与虚拟机上反复测试，发现二者配合起来不稳定，经常造成Win XP死锁，最后只有放弃。限于与国外消费水平的差距，本栏目尽量选取介绍免费的软件，然而实际上我还是信奉有偿服务才能有普遍的质量保证……让我们期待国内软件作品的质量与数量进一步提升……

■江苏 淮扬客

A4Desk 5.7

□大小：9.46MB □授权：共享
□语言：英文＋汉化
□下载：http://www.skycn.com/soft/16621.html



一款网页/网站制作者不可多得的Flash网站与菜单创作工具，软件安装后即可提供多达160套的网站模板与8套菜单模板，正式版用户还可随时到其官方网站下载数量更为丰富的模板。在具体创作时，你所需要做的就是，选择一套模板，然后对模板中的文字、色彩、音乐等元素逐一进行修改，最后发布，就能得到一个极炫目且富动感的、属于自己的Flash网站或菜单。此外，你还可在由A4Desk创作的工程中导入自己所需要的文本/菜单/图片等资源，最后提醒该汉化版安装时有可选择性插件，请留意。

Yod'm 3D 1.1

□大小：732kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://chsalmon.club.fr/fichiers/yodm3D/yodm3D.zip

数年前笔者曾看到有个多页面浏览器的创意是3D式翻转，也就是说，当你按下某个快捷键之后，你会看到一个立方体，立方体的几个面分别显示不同网页。不过说实话网页预览用这个创意还真没什么用，因为一个标题即可说明大部分信息。但如果用在虚拟桌面上呢？那就是现在要介绍的这个软件了。按下默认键Ctrl+Shift，你的鼠标后面就会出现一个小立方体，这时仍旧按住快捷键拖动鼠标，你会发现就像在旋转立方体，立方体上的两个面即是你不同的虚拟桌面（最多4个）。也可用快捷键+键盘上的方向键快速旋转/放缩。软件默认语言是法语，解压执行主程序后点击系统托盘图标并选择“Option”，在弹出对话框的“Langue”页面上选择简体中文即可。最后注意该软件仅支持Win XP和Vista系统。

MasterCopy 1.1

□大小：28kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1175961600/35229.shtml

如何将你的CD或硬盘上某个文件夹的目录（例如你收藏的音乐）分享给别人？如何将你刻录的众多CD做一个简单的索引放在硬盘上以备日后查询？除使用专门的文件管理软件之外，很多高手习惯用命令行窗口下的“dir”辅以适当参数生成一个文本文件，但那看起来真的不是很直观，那么用一下这款大小仅28kB的工具吧。软件只有一个对话框，只要在第一行填写要索引的目录或磁盘盘符，在第二行填入生成索引文件的位置，按下“Snap it!”，稍后就能得到一个与被索引目录完全相同的文件夹，只是这个文件夹下的所有文件，虽然文件名与类型都与原来的一样，但大小却一律只有31字节！那么如果要分享或备份，就将它们打包起来吧！

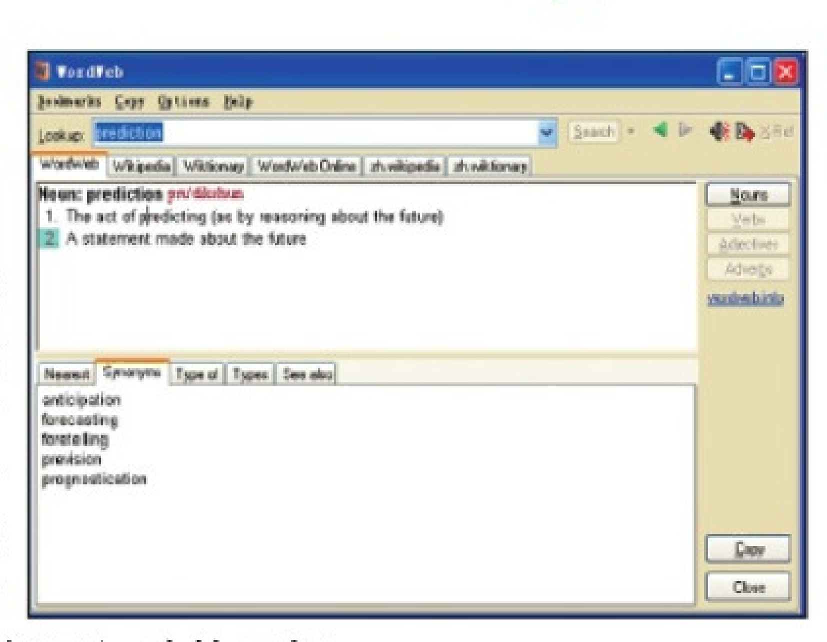
FastFolders 3.3

□大小：278kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/2743.html



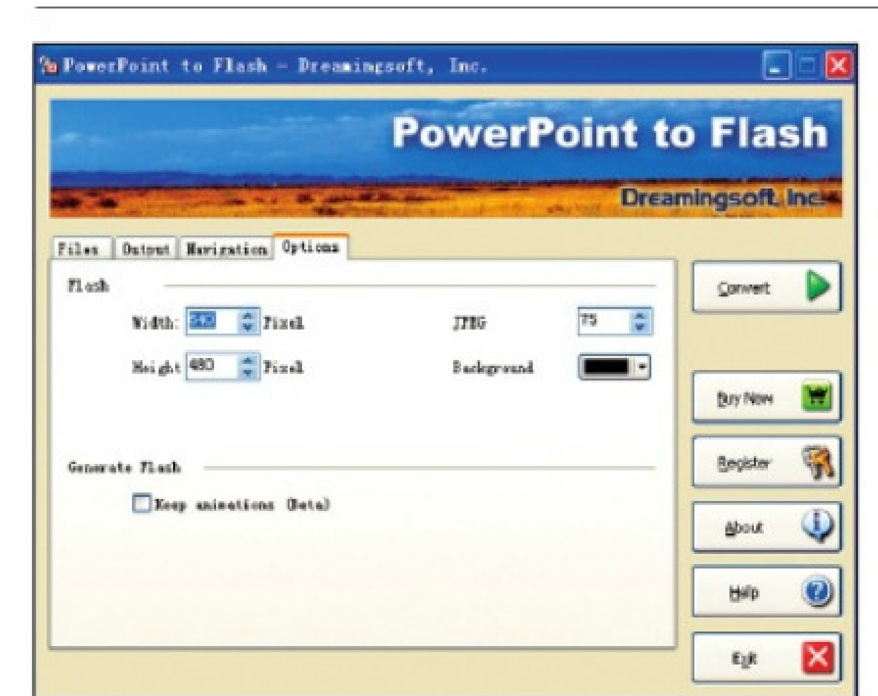
有时真希望在一个目录下寻找一个文件或文件夹时，也像开始菜单那般快捷：层层展开就可以了。虽然Windows也提供了一个功能，可让你将某个文件夹的快捷方式拖放到开始菜单或任务栏上，但能不能让资源管理器/桌面上的任意文件夹都有这个功能呢？装上这个软件后，只需在文件夹上点右键，选择“FastFolders”，就可看到层叠菜单式的选择界面了。如果需要打开某个文件夹，只需要在其上双击即可，当鼠标停留在菜单某项（文件夹/文件）上，还会显示该项的属性，当碰到Zip文件时，还能继续层叠展开直接查看其内容。

WordWeb 5



□大小：6.07MB　□授权：免费
□语言：英文　□下载：http://www.skycn.com/soft/4606.html

强烈推荐英语爱好者或学习者安装使用，这是一款实用的词典类软件，默认情况下，执行后只要在屏幕上任意英语单词上按住Ctrl键再单击鼠标右键，就会弹出该单词的详细解释窗口。与一般软件不同的是，它在解释窗口之下还会尽可能列出该单词的同义词、拼写相近的词目、所属类别（如果本身就是一个类别，还会显示该类别下的相关单词）及可用的其它参考单词，有过GRE等英语考级经历的用户会知道这对英语单词学习有重要参考意义。此外，在联网情形下，还可选择连接到网络上可用的Wiki词典类网站，对该单词的来源及用法进行更细致的了解。



PowerPoint to Flash 2.11

□大小：891kB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/17949.html

PowerPoint文件表现力强，可用起来还是有些不方便，比如在网上与人分享不是很直接。这里所介绍的软件就可将一个PowerPoint文件直接转换为SWF格式的Flash文件，这样，你直接放在网上就能让所有人即点即看了。软件的工作原理是将文字和图片按照“Option”标签页中的设置转化为一定大小和质量的图片（JPEG编码，因此觉得不够清楚请自行提高编码的质量），并放置在Flash中，PPT文件中的鼠标热点绝大部分可得到保留。此外，软件正在测试将页面切换的动画效果也加入到最后的成品中，如果要使用这一Beta功能请选择“Option标签页→Keep animations(Beta)”。

SideSlide 1.6



□大小：1.97MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/31076.html

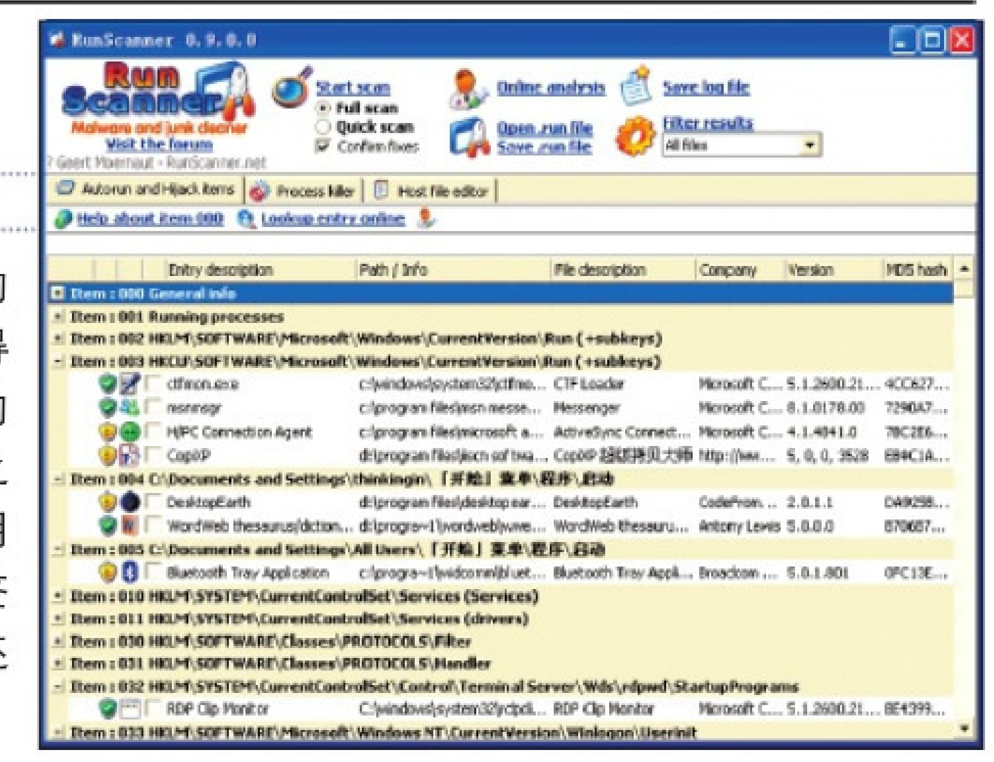
为了能快速方便地访问磁盘的文件资源，软件作者们设计了各种各样的解决方案。这个软件的方案比较有意思，它使用了一个贴边隐藏的窗口，只有当鼠标移动到边上并短暂停留时才会弹出（类似于QQ窗口）。在这个大小可随便变更的窗口上，你可任意放置文件或文件夹的快捷方式，并可将一些快捷方式放到一个组里，以便需要时让它们同时打开，除了放置快捷方式外，还可放置任意个数的便签和定时提醒（闹钟）。软件初上手不是很快，但如果习惯后，应当会给你带来便捷的体验。

Smart Data Recovery

□大小：828kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.smartpctools.com/data_recovery

在查看该软件的获奖记录（Awards）之前，笔者实在没想到这么一款小巧的免费文件恢复软件居然荣获了众多媒体的5星评价。可能是因为其界面和使用过程非常简洁，反正让笔者有些迷惑：怎么就不需要选择那些复杂的参数就直接扫描了呢？也许这也正是其人性化的体现之一吧！只需3个简单步骤，你就能恢复刚刚被你删除的文件，并且该软件全面支持NTFS/FAT32格式，能对移动存储盘进行操作，而且最新版直接支持Vista。需要说明的是，并不是所有你删除的东西都能恢复，有些只在磁盘上留下了文件信息，文件内容早被覆盖，这在软件中最后一步扫描结果中将会以灰色标记，如果你精通字节操作之道，将其恢复也许还能找回部分内容。

RunScanner 0.9



□大小：1.18MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.runscanner.net/runscanner.zip

一款不错的系统维护软件，可帮你细致了解和掌握Windows系统的自启动及可能被劫持（Hijack）项目，可以说这个软件在全面扫描后得到的列表几乎已经覆盖了自启动的方方面面，说实话当笔者看到其中的一些注册表项目后，只好感叹以前自己的坐井观天……在大部分项目之前，软件都以不同颜色的小盾牌图标标记了该项目的危险程度，以便用户参考。此外，该软件还提供了“Process Killer”（进程杀手）标签页，你可把它当作是更高级一点的Windows任务管理器。最后，软件还能将扫描结果保存为文件，以便提交给高手或发到专业论坛求助。

中国共享软件

■重庆 CoCo

不再艰深的系统进程——Windows系统服务优化终结者

□版本：3.30 □大小：170kB □授权：免费软件 □作者：吟风软件 □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.lynnet.org □下载注册：http://www.skycn.com/soft/20944.html

说明：一款可浏览和管理Windows所有服务和进程的小工具，与系统自带的任务管理器相比，多了更详细的选项和功能。一些在任务管理中无法显示的服务进程，在它的面前都无所遁形。我们可在界面中看到所有的系统服务，并根据需要终止、启动和安装它们。软件提供了一个快速配置和优化的向导模块，让不懂Windows系统内核的我们，也可轻松干掉那些不必要和危险的系统服务，最大限度优化系统速度。

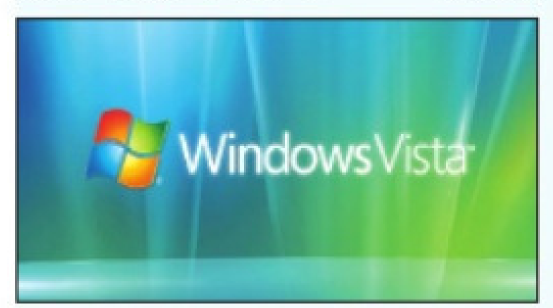

所有系统进程明明白白

点评：虽说Windows的系统服务和任务管理器能让我们大致了解系统的运行状况，但碰到更为刁钻的程序（如木马），却常常视而不见，根本无法发现和显示。而且Windows系统在安装时就默认启动了许多我们根本不会去用的系统服务进程，拖慢了系统速度，同时也给木马和病毒不少可乘之机 。软件就像一个加强版的系统服务管理器，让我们了解到更多的系统知识，让我们更自由地打造系统服务的各个方面。

新系统的预热体验——Vista界面仿真器

□版本：1.02 □大小：7MB □授权：免费软件 □作者：holer □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：无
□主页：http://www.holersoft.com □下载注册：http://www.holersoft.com/cn/xptovista.htm

说明：一款将Windows 2000/XP系统从外观和使用操作等方面“摇身一变”，成为微软最新版Vista界面和风格的小工具。软件包含了Vista的可视风格、窗体样式和图标、鼠标动画、启动关机声音及登录画面，除了Aero效果和3D窗体外，把我们的系统活脱脱变成了一个Vista。它采用了知名国产软件“XP变脸王”的引擎，对系统的资源消耗非常少，不会驻留系统内存，随时可以安全切换回变身的样子。



极光效果桌面我也能有

点评：人人都喜欢Vista华丽的声光界面，但不是人人都为安装这个新系统做好了心理准备。机器硬件不过关、担心不适应新操作方式、害怕庞大的Vista拖慢系统运行速度……但并不意味着我们就不能享用它的界面和声光效果了。软件让我们用桌面主题的方式感受到了新系统的方方面面，来一次Vista时代到来之前的预热体验。怎么样，是不是在使用之后决定要搞一套Vista来耍耍了？

桌面变成聚宝盆——天会桌面

□版本：2007.032101 □大小：22MB □授权：免费软件
□作者：天会皓闻 □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.mytianhui.com/public/toCaIntro.th
□下载注册：http://www.mytianhui.com/public/toCaDownload.th

说明：一款由天会社区所开发的Windows桌面增强型工具，提供了包括天气预报、日程安排管理、壁纸自动更换在内的十余项桌面辅助功能，让我们把一成不变的死板桌面变得热闹起来。软件内置不少好玩的Flash游戏，并能随着官方网站的增加而自动更新。它还可以充当翻译官，帮我们在多种语言之间进行转换翻译，如果你还想玩更酷的东西，参加软件随时举办的多种在线调查和游戏等活动，可赢得Q币、点卡、手机充值卡之类的虚拟奖品呢。



天会的网上调查做得有声有色



可兑换的奖品种类繁多

点评：微软新系统Vista的最大功能性亮点要属那酷酷的右边栏了，它大大增强了一个固有桌面的功能，使其更加灵活和实用化。使用《天会桌面》，你的桌面也将不再局限于仅有的那张壁纸了，可灵活地按照需要将它进行重新定义。是玩玩小游戏还是管理管理工作，是参加活动还是换换壁纸换换心情？所有功能都以插件的形式展现，可随时卸载和启动。不同的点击，随性定义出不同的玩法，想玩得更炫，快快去网站上找找新的插件吧。

应用心得

编者按： 软件的功能是做得包罗万象、面面俱到，还是做到小而精，是个争论很多的问题。不但是软件制作者意见各异，就是普通的软件使用者，也各有看法。在我看来，找到最适合自己使用的软件，是一个非常辛苦但却很有意义的工作。建议读者朋友都去尝试，必会有很大的收获。

本期推荐文章

多管齐下防御闪盘病毒

■ 河南 花的神明

闪盘以其体积小巧、即插即用、存储量大的优势，让各位电脑爱好者青睐有加，早已成为我们存储和转移数据的好帮手。但正因为它具有上述特性，因此也成了病毒等恶意程序理想的藏身之地。当用户将感染了病毒的闪盘连接到不同的电脑上后，在不经意间就可能激活病毒，让其轻松潜入系统大肆破坏。因此，如何有效地防范闪盘病毒，成了维护系统安全的一个很严峻问题。除了使用杀毒软件对闪盘进行杀毒外，如果能有效地禁止闪盘病毒的运行，就可轻松防御病毒的入侵了。

闪盘病毒有个很大的特点，它们通常都会在闪盘的根目录下生成病毒文件和“autorun.inf”文件。当然，上述文件通常都具有隐藏属性。“autorun.inf”文件中含有启动病毒程序的语句，这样，当用户双击闪盘盘符后，病毒程序就会自动运行。例如，对于流行较广的“sxs.exe”病毒来说，它就是利用了上述运行原理。当你双击闪盘盘符后，它会在系统每个磁盘的目录下自动生成“sxs.exe”和“autorun.inf”文件，有时还在“c:\windows\system32”文件夹下生成“SVOHOST.exe”或“sxs.exe”文件。上述文件均具有隐藏属性，并且病毒发作后会自动禁用杀毒软件，往往让人防不胜防。实际上，利用闪盘病毒的这一原理，我们可以利用Windows在同一目录下不允许出现同名的文件和文件夹的特点，在闪盘里建立一个名为“autorun.inf”的文件夹，并将其属性设置为“只读”或“隐藏”。以后当病毒试图将相关文件复制到闪盘上时，系统就会弹出“复制文件或文件夹出错”的信息，使病毒无法在闪盘上立足。

闪盘病毒实际上是利用了系统的自动播放功能，这样当双击闪盘盘符时，通过上述“autorun.inf”文件就激活了病毒。因此，禁用了闪盘的自动播放机制，也可有效抗击闪盘病毒的入侵。在“开始”→“运行”中启动“gpedit.msc”程序，在“组策略”窗口中展开“计算机配置”→“管理模版”→“系统”分支；在右侧窗口中双击“关闭自动播放”项，在打开的窗口中选择“已启用”项，在“关闭自动播放”列表中选择“所有驱动器”项，点击“确定”按钮，就可以禁用闪盘的自动播放功能了。当然，也可以在连接上闪盘后，按下Shift键，即可取消闪盘的自动播放功能。其实，更安全的办法是打开资源管理器，从“地址栏”中直接选择闪盘盘符，这样再狡猾的闪盘病毒也无法自动运行了。

闪盘病毒的主文件通常都存放在闪盘的根目录下，这样便于其快速运行。因此，如果我们禁止闪盘根目录下的所有可执行文件运行，同样可以有效地防范闪盘病毒的运行。在“开始”→“运行”中启动“gpedit.msc”程序，在“组策略”窗口左侧列表中展开“本地计算机策略”→“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”→“软件限制策略”→“其它规则”；在右侧窗口的空白处点击右键，在弹出菜单中点击“新路径规则”，在弹出的窗口（**如下图**）中的“路径”栏中输入“?:*.exe”，在“安全级别”列表中选择“不允许的”项，点击“确定”按钮保存设置，这样所有盘符下的可执行文件就都无法运行了。当然，如果只是禁止闪盘根目录下文件的运行，可在上述窗口的“路径”栏中输入具体的盘符即可（例如“g:*.exe”，假设G盘为闪盘盘符）。

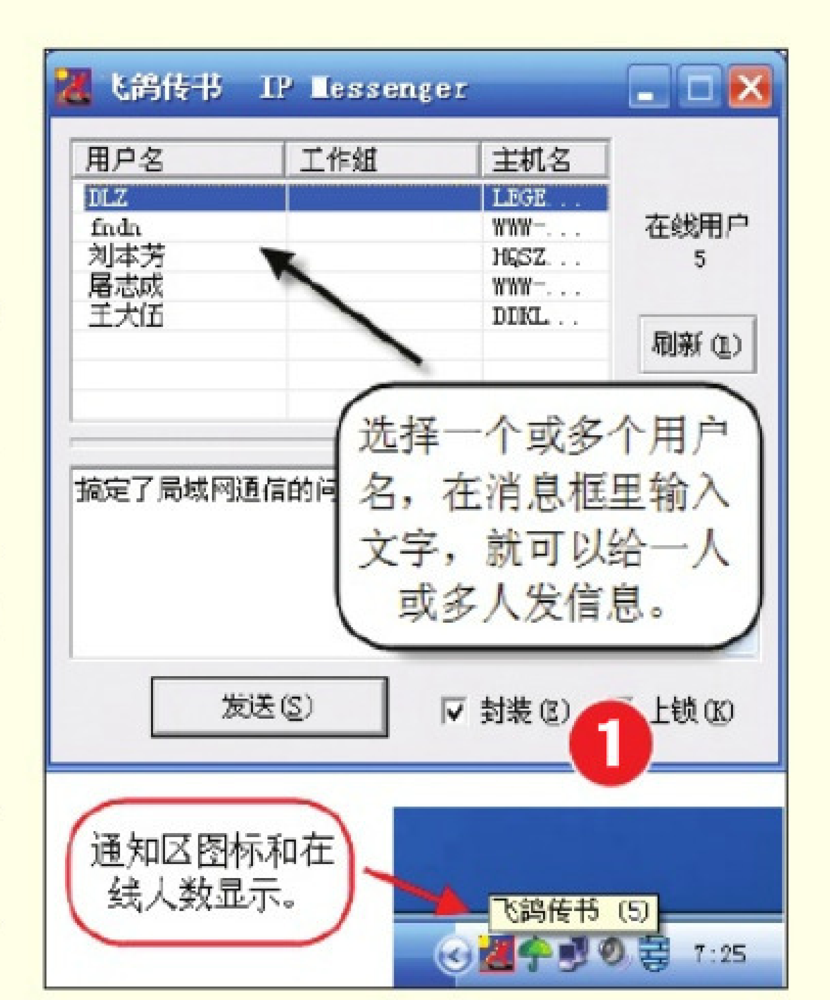
局域网里飞鸽忙

■ 安徽 眉志成

学校建起了校园网后，老师们平时都用QQ（或TM）、MSN进行信息沟通和文件传送。但由于缺少专人维护和电信线路故障等原因，经常出现无法连入互联网的问题，这类通信工具也就无法使用了。不过校园网内的电脑在路由器之下，是用交换机连接起来的，局域网功能仍然健全，笔者为他们找来了一个用于局域网通信小工具——飞鸽传书（IP Messenger，下载地址：http://www.azhi.net/IPMsg/），解决了这个燃眉之急。

一、看看谁在线

飞鸽传书绿色小巧，解压后得到3个文件，虽然有一个安装程序，实际上只要一个主程序IPMSG.exe即可。双击启动IPMSG.exe，它会在系统托盘里显示一个图标。把光标移到图标上，从括号里显示的数字中可以知道有多少人在线。双击图标可以打开它的主界面，查看在线用户的详细情况（**如图1**）。



在局域网里用它进行联系真是既简单又方便，不需进行用户注册，只要局域网内的几台电脑都启动了飞鸽传书，它会直接显示大家登录系统时的用户名，单击“刷新”按钮能随时了解哪些人在线。

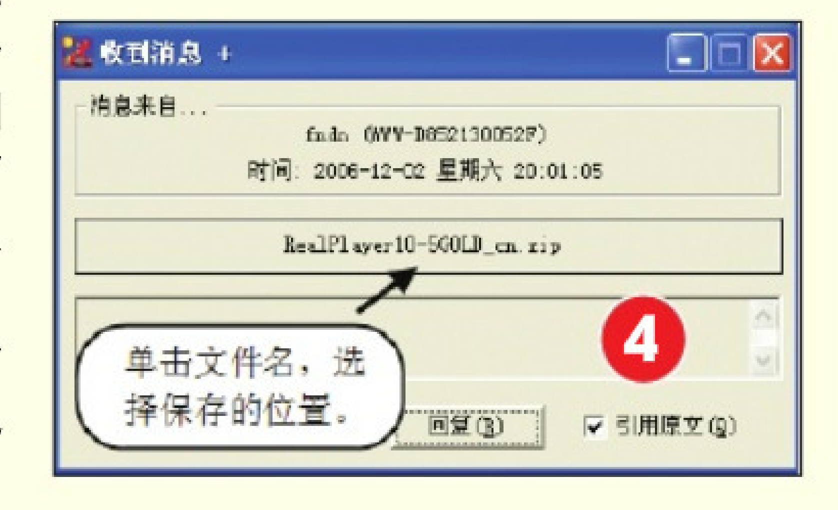
二、文字聊天

事先了解要进行联系的同事的用户名，选中它，在下面的消息窗口中输入文字，单击“发送”按钮，同事的电脑上马上弹出“收到消息”对话框（**如图2**）。如果勾选了“封装”，他需要单击“打开信封”查看你发来的信息，同时你会收到对方的回执信息。他单击“回复”，也能以同样的方式给你发信息。想和多个同事聊天，选中多个用户名，就能把信息同时发给他们了。

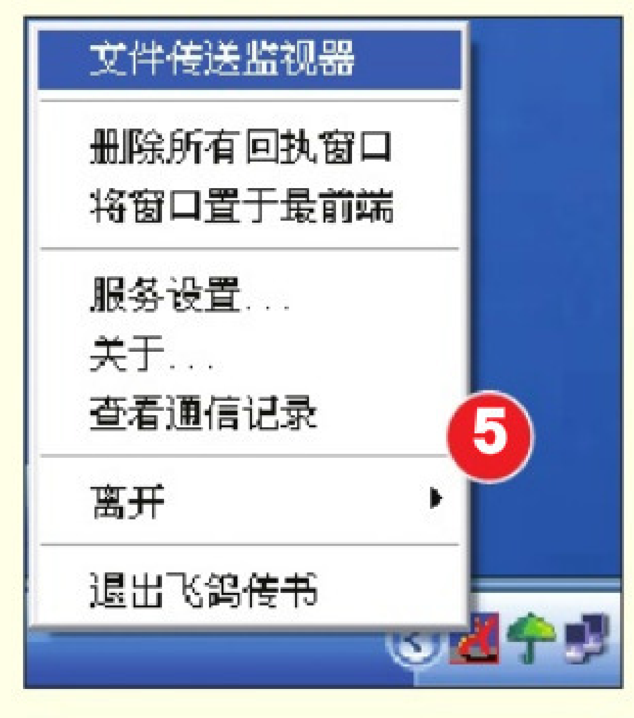


三、传送文件

用小飞鸽传送文件也很方便，它不但可以传送文件，还能传送文件夹。在某个用户名上单击右键，做好选择（**如图3**）；在打开的对话框中选择好文件或文件夹（最省事的办法是直接把文件或文件夹拖到发送消息的窗口中），然后单击“发送”。对方同样会收到提示，他打开信封，再单击对话框中的文件名（**如图4**），选择一个位置，就可以把文件保存下来。它还支持文件和信息同时发送，也能像发送信息那样同时把文件传送给多个人。现在的局域网多是百兆网络，传送文件的速度飞快，比用QQ、MSN要强上百倍。



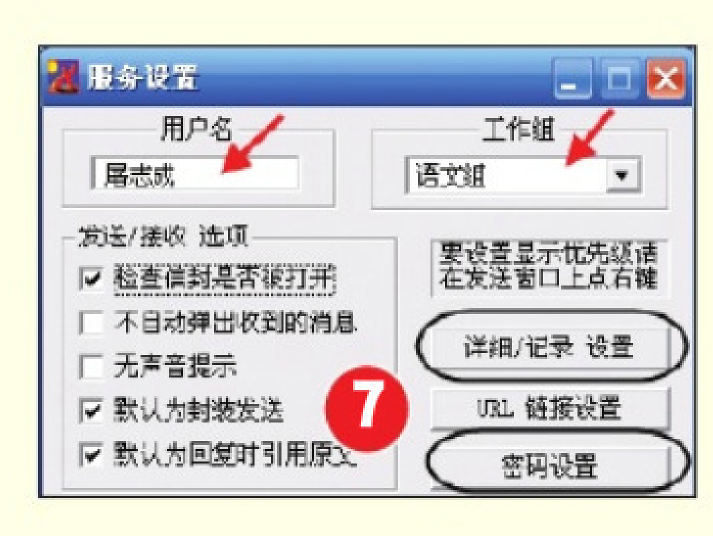
常言道：覆水难收。而这只小鸽子却有一个绝活，就是能把传出去的文件收回来，条件是文件已经发出但对方尚未保存（下载）完毕。在系统托盘的飞鸽传书图标上单击右键，选择打开“文件传送监视器”（**如图5**），选中正在发送的文件，单击“删除”即可（**如图6**）。这对于撤回误传的文件非常实用。



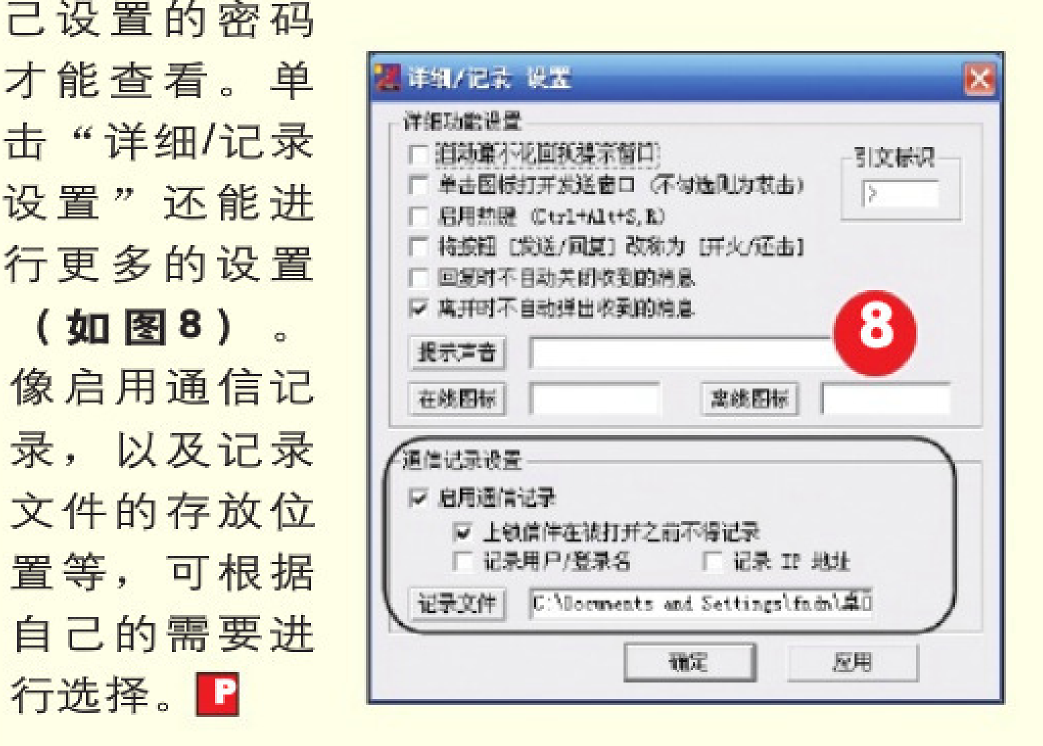


四、贴心设置

要让这只小鸽子使唤起来更贴心，最好对它进行一些设置。在飞鸽传书图标上单击右键，选择打开“服务设置”对话框。如果不想显示自己登录系统时的用户名，或者为了便于同事间识别和沟通，可以在这里重设用户名（**如图7**）。不同部门的人填写事先前统一的工作组名称的话，主界面上也将显示大家所在的工作组。单击“工作组”，用户名按组排列，大家可以有选择地进行沟通。



个人之间的信息沟通，免不了也具有一定的隐私性。为防止自己不在时消息被别人打开，可单击“密码设置”，输入密码后，对方发消息时勾选“上锁”，这边接收消息时必须输入自己设置的密码才能查看。单击“详细/记录设置”还能进行更多的设置（**如图8**）。像启用通信记录，以及记录文件的存放位置等，可根据自己的需要进行选择。



为MP3做DNA测试

■ 辽宁 金色铁锚

硬盘中海量的歌曲文件毫无规律地混杂在一起，而且很多是以“fxx-2006001.MP3”的形式命名的，给欣赏和管理带来了很大麻烦。不过，通过KKTONE（客客通，下载地址：http://www.kktone.cn/）可以统一为音乐文件做DNA测试，快速识别出其正确信息，并将错误纠正过来。

KKTONE拥有超强的音乐声纹识别技术，能够智能地提取每首音乐的“DNA”；可以通过旋律来帮助我们识别歌曲，还可以自动匹配出歌曲所有的相关信息；能够自动纠正错误的ID3信息和用“歌手-歌名”或者是“专辑-歌手-歌名”的形式来重新命名和管理歌曲。

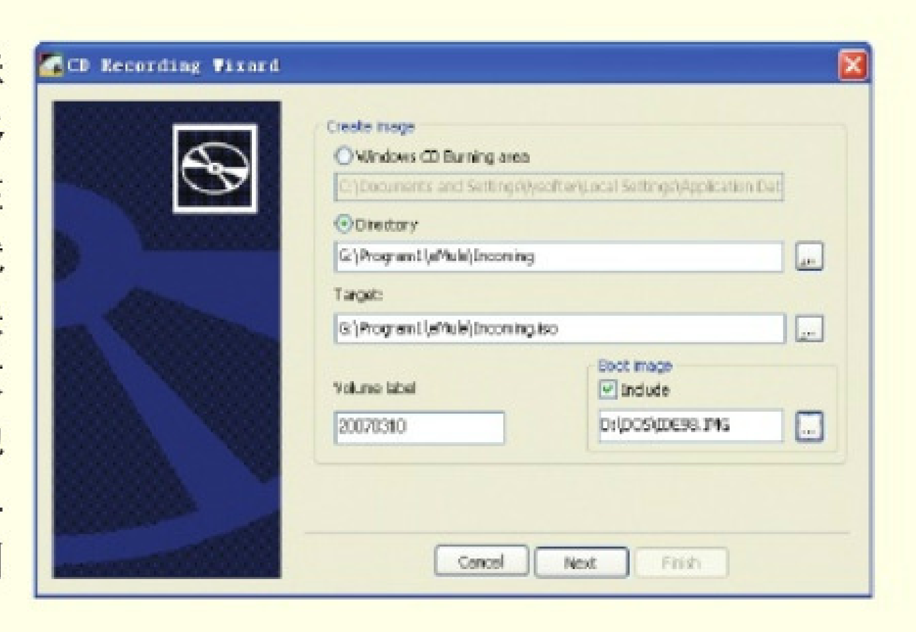
我们知道，通常的音乐播放器是通过ID3 Tag（歌手名称、专辑名称、歌名、备注等信息）来识别和管理音乐文件的。不过，很多下载来的歌曲附带的ID3信息本身就是错误的，不但无法有效识别歌曲，而且会给后期的管理带来很大麻烦。一首首手动修改，工作量太大，那么不妨让客客通来自动批量修改。下载安装完毕后，通过在自动打开的“自文件夹导入歌曲”向导，就可将硬盘中的歌曲导入到客客通中（**如右图**）。音乐导入成功后，软件会通过音乐声纹识别技术和庞大的音乐资料库自动检测音乐文件的各种信息，同时如果发现不正确的音乐信息会一一予以更正。在更正音乐信息时，会弹出确认信息，我们只需进行确认即可。如果要按“歌手-歌名”的样式重命名文件，可以在播放窗口中按下“Ctrl+A”按钮全选所有歌曲，然后单击鼠标右键，选择“自动更新文件名”命令即可。在播放音乐文件时，客客通还会自动连接到服务器，寻找下载歌词、专辑的封面，同专辑中的其它歌曲，以及歌手在同年里发行了几张专辑等信息，同时会以卡拉OK的形式进行播放。如果软件没有找到歌词信息，我们还可利用软件提供的歌词编辑功能进行编辑。



为Windows XP添加ISO光盘刻录功能

■ 河南 冰玉

提起光盘刻录操作，大家都会想到Nero等专业刻录软件。实际上，Windows XP已集成了光盘刻录功能。在“我的电脑”的“有可移动存储的设备”中有刻录机图标，在其右键菜单上点击“属性”，在打开窗口的“录制”面板中勾选“在这个设备上启用CD录制”项，就可用Windows XP的光盘刻录功能了。在实际刻录操作中，ISO光盘映像文件使用得很广泛，但是Windows XP并不能创建和刻录ISO映像文件。实际上，利用ISO Recorder这款小巧的资源管理器插件（下载地址：http://www.download.com/ISO-Recorder/3000-2646_4-10628965.html?tag=lst-0-1），就可以让Windows XP实现上述功能，让系统的刻录功能变得更加强大。



一、如何刻录ISO映像文件

在资源管理器中选中所需的ISO文件，在其右键菜单上点击“Copy image to CD”项，随即弹出CD刻录向导窗口，在其中的“Image File”栏中显示ISO映像文件的路径，在“CD”栏中选择刻录机的盘符。如果在刻录机中已经准备好了空白的刻录盘，在窗口的中部即可出现“Blank Writable Useable”提示。点击“Next”按钮，即可将选定的ISO文件刻录到光盘上了。

二、制作ISO映像文件

ISO Recorder插件除了可以让Windows XP直接刻录ISO文件外，还提供了创建ISO映像的功能，可以将选中的文件或者文件夹制作成ISO文件。例如，如果希望将光盘中的数据转换成ISO文件的话，在资源管理器中选择光驱盘符，在其右键菜单中点击“Copy Image From CD”项，在弹出的操作向导窗口中的“To：”栏中点击选择按钮，确定目标ISO文件的路径。之后点击“Next”按钮，即可制作出ISO光盘映像。如果要将硬盘中的数据制作为单独的ISO文件，可以创建一个单独的文件夹，将所需的数据全部复制到该文件夹中。然后在该文件夹的右键菜单上点击“Create ISO image file”项，在弹出的操作向导窗口（**如上图**）中的“Target”栏中点击浏览按钮，选定目标ISO文件的路径；在“Volume label”栏中输入卷标名，最后点击“Next”按钮，即可得到所需的ISO映像文件了。

快车（FlashGet）的新功能

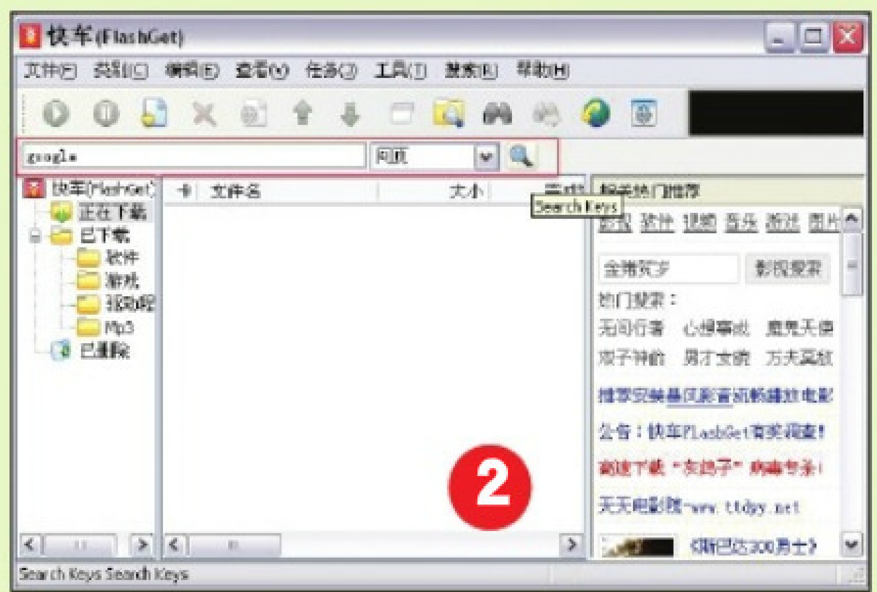
■ 湖北 尹飞 李杨

日前，快车（FlashGet）1.81简体中文正式版发布了（下载地址：http://www.flashget.com/cn/download.htm）。作为一款老牌下载软件，快车近来变化不少；作为其最新版本的1.81版，也增加和改进了不少功能。

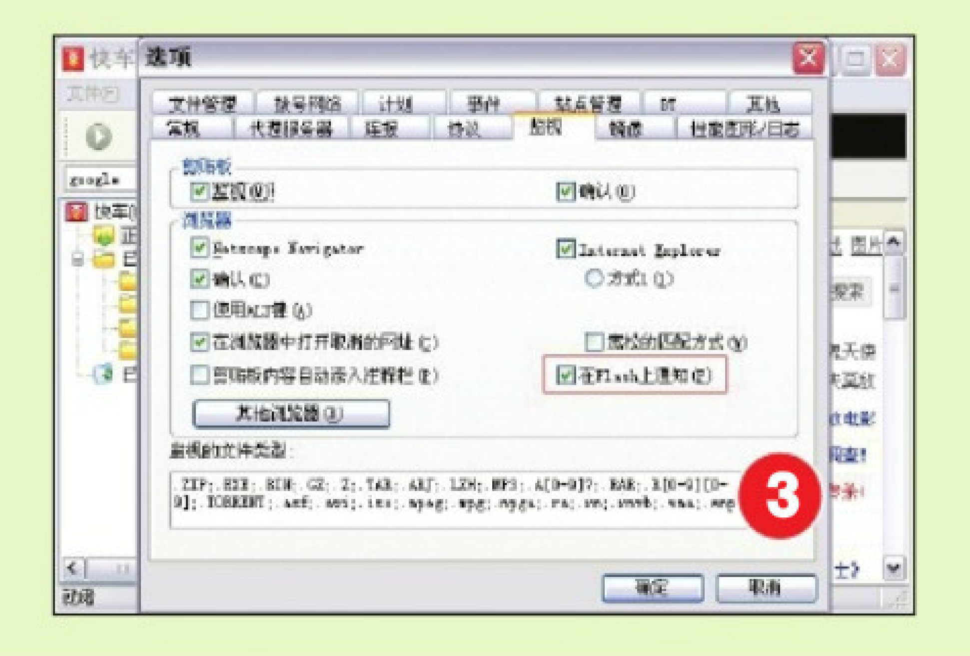
一、相关类别资源推荐

在快车的“查看”菜单下将“打开右侧推荐框”选项前打上勾（**图1方框中**），





便会在其主界面右侧显示一个“相关热门推荐”栏。在下载某款软件时，快车会显示相应类别的软件（包括游戏、驱动程序、MP3等样样都有）。点击其中某个类



别，就会显示出相应的推荐资源。

二、搜索工具条

在快车的“查看”菜单下将“打开搜索工具条”选项前打上勾，这时在系统按钮栏下方会出现“搜索工具条”（**图2方框中**）。只要在其中输入我们所要搜索的内容后回车或点击“搜索”按钮，快车就会调用Google搜索引擎为我们服务了。

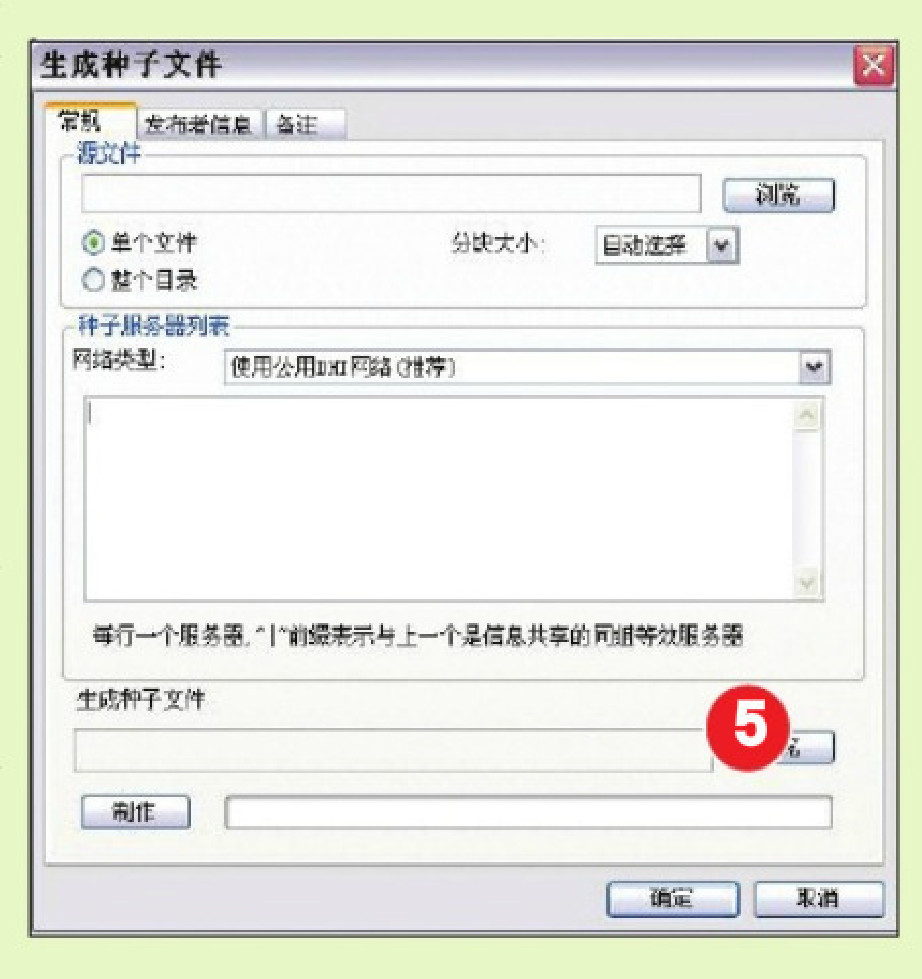
三、直接下载Flash动画



在快车中选择“工具”→“选项”→“监视”，将“在Flash上通知”选项前打上勾（**图3方框中**）。“确定”退出后，当鼠标指向网页中的Flash动画时，便会出现一个快车下载的提示小图标。单击该图标即可通过快车下载。

四、制作BT种子

在快车中选择“任务”→“制作种子文件”后（**图4方框中**），这时会出现“生成种子文件”菜单（**图5**）。只要按要求将各项输入完整选择“确定”退出后，就可方便快捷地生成BT文件种子了。



五、“插件扫描”功能

新版的快车针对网络上不少软件中捆绑了插件的现状，新增了“捆绑扫描”功能。当用其从网站上下载某款软件时，快车会对其下载的软件进行测试。当有捆绑插件时，会在主界面右侧显示警告信息。我们可据此酌情处理，比如另换个网站下载这款软件，或者选一个同类型的软件下载等。

让网络相册入驻博客中

■ 山东 钟伟

外出游玩拍得几张风景照，就想拿来让更多的朋友欣赏一番。若放到自己博客中，通过单纯插入图片的方法加入，显得有些单调；若放到一些提供网络相册的网站上，也不太情愿。今儿突发奇想，能否珠联璧合，将网络相册加入到自己的博客中呢？办法是有的，只要借助于“Picasa网络相册”，就能让你梦想成真，不仅让你发布图片方便，而且他人浏览也更方便。操作方法如下：



1.登录“Picasa网络相册”网站（http://picasaweb.google.com），通过个人账号进入相册创建页面。如果是新用户，则通过“创建新的Google帐户”创建（**如图1**）。

2.进入相册创建主页，首先通过页面中的“新建相册”按钮创建新的相册（**如图2**）。创建完毕后，就会在左边窗口中出现该相册的名称。点击该相册，通过出现的“上传照



片”按钮上传有关照片。

3.上传完毕，就会在网络相册的左下角出现一个“嵌入博客/MySpace”的按钮。点击该按钮，就会在它下边出现一段代码（**如图3**）。这就是我们要嵌入博客中所使用的代码，将其复制到剪切板中。



4.登录你的博客并进入日志发布页面，通过勾选“显示源代码”选项切换到代码窗口。然后将刚才复制的代码粘贴过来（**如图4**），发布日志，相册就被轻松地加入到博客中了。

进入博客页面，刚才建立的网络相册就会出现在日志中。打开相册，就会出现所有图片的缩略图，点击“浏览”即可。

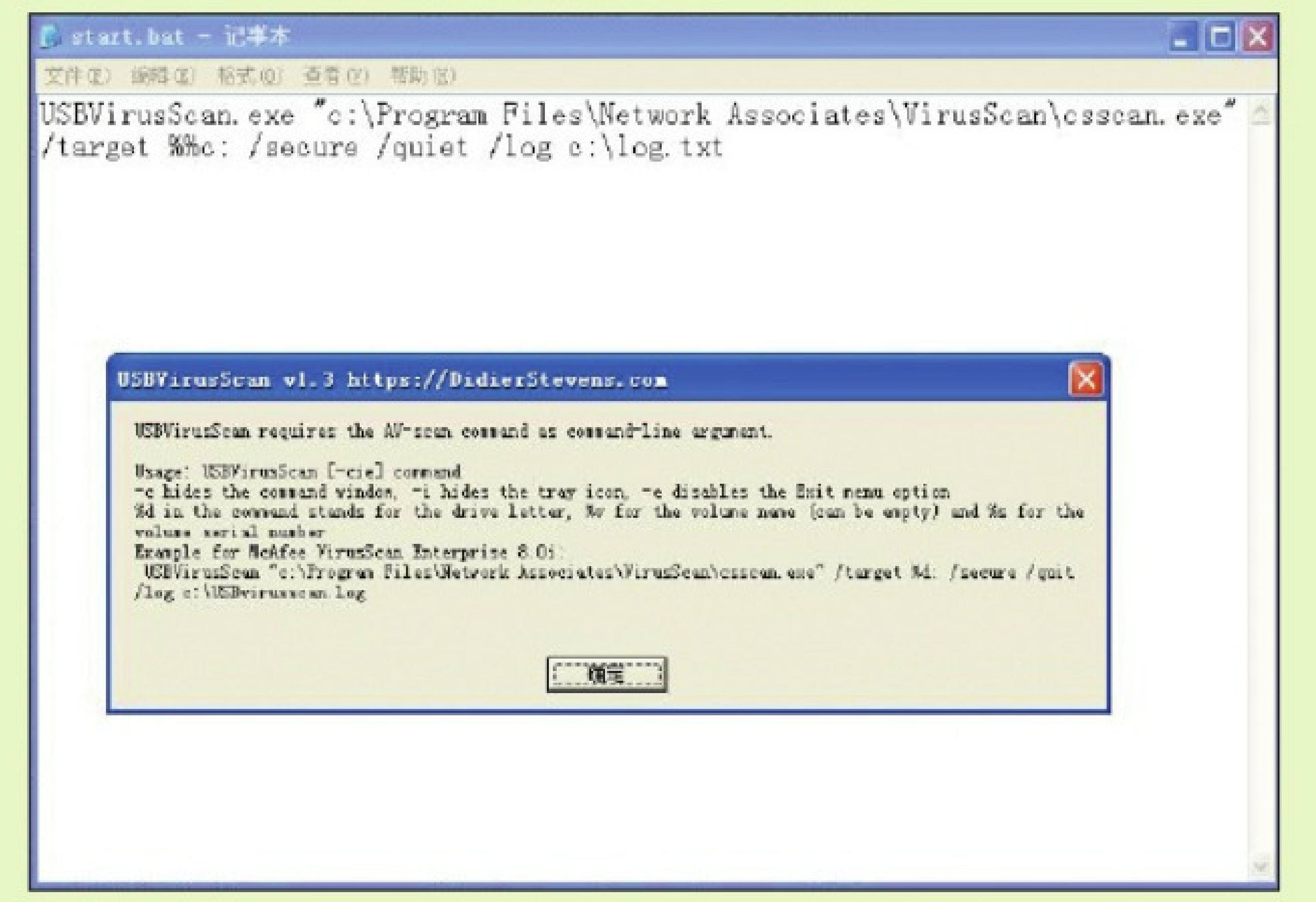
提示：为便于图片的上传和管理，建议你先从该网站中下载带有网络共享功能的Picasa软件。

插闪盘即查毒

■广西 石山

众所周知，绝大多数的病毒（如臭名昭著的“熊猫烧香”）会通过闪盘等移动设备感染系统。虽然单位规定使用移动设备时应先查毒后打开，但经常有人因为忘了这一步导致电脑中毒。如果一旦插入闪盘等移动存储设备就自动打开指定杀毒软件扫描，便可使系统更为安全。

“USBVirusScan”小工具（下载地址：http://www.didierstevens.com/files/software/USBVirusScan_V1_3_0.zip）启动后会常驻在系统中，一旦侦测到有闪盘插到计算机上，马上就会执行预先设定好的程序。我们只要预先设定好，就能在闪盘插上计算机时直接启动杀毒软件，提醒使用计算机的人要先扫毒。



将下载的USBVirusScan解压缩，然后到解开的文件夹里找到一个名为“Start.bat”的批处理文件，在其上右击，然后选择“编辑”，这时记事本会显示一串“USBVirusScan.exe"c:\Program Files\Network Associates\VirusScan\csscan.exe"/target %%c:/secure/quiet”指令（**如左图**）。将“c:\Program Files\Network Associates\VirusScan\csscan.exe”替换成计算机中所使用的杀毒软件的路径，然后把磁盘驱动器“c:”换成闪盘插进计算机后取得的磁盘盘符。修改完毕后，“保存”关闭。

启动刚编辑好的“Start.bat”后，会出现一个DOS窗口，同时其快捷图标会出现在系统托盘区中。这表示程序已经常驻在系统内，就可把DOS窗口关闭了。

只要前面的设定都正确无误，当闪盘插入计算机中时，刚设定的杀毒程序就会自动被USBVirusScan启动，有效提醒用户对闪盘进行查毒。

QQ医生，QQ的医生

■湖北 尹飞 李杨

QQ在网民的生活中起到了很大作用，于是针对QQ的各种盗号木马也层出不穷。虽然我们不得不安装各种防火墙，可有时还是有点不放心……



针对这种情况，腾讯公司在其最新版本的QQ中捆绑了其发布的专门针对QQ账号密码被盗问题所提供的盗号木马查杀工具——QQ医生。这样，我们在登录QQ之前就可以用它（可以访问http://safe.qq.com/product/下载最新版本的QQ医生）来先检查一番。

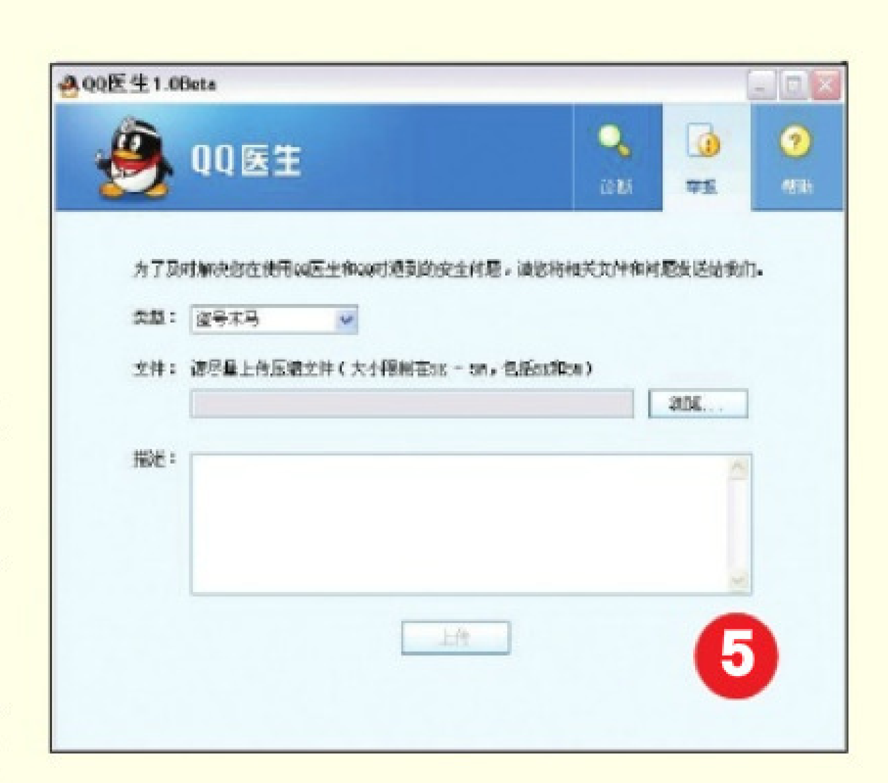
我们可以在开始菜单中选择“开始”→“所有程序”→“腾讯软件”→“QQ医生”，或者在QQ用户登录菜单中选择“安全检查”来启动QQ





医生（**如上页图1**）。启动后QQ医生首先要检查更新（**如上页图2**），等其更新完毕后就可以点击“开始扫描”进行扫描了（**如图3**）。等扫描完毕后出现“未扫描到盗号木马，您可以在这台机器上登录QQ”的提示后（**如图4**）就可以放心地使用QQ了。如果我们发现了盗号木马或者是其它恶意文件，还可以选择“向腾讯上传举报”（**如图5**）。

虽然QQ医生在功能上与以往的此类软件并无什么新意，实际效果也有待考验，但是其针对部分QQ用户动手能力不强的状况，相对于其它同类软件其界面较简洁，使用简单，且可以自动更新，十分方便初学者使用。



除此之外，当我们在网吧、图书馆使用的计算机没有安装QQ医生且不方便安装时，可以通过访问http://safe.qq.com/tso使用QQ医生在线版来查杀木马。虽然QQ医生可以查杀QQ盗号木马，但是有一点要注意：QQ医生目前只是一款针对QQ盗号木马的查杀工具，我们还需要安装杀毒软件和网络防火墙来保护我们的电脑，防患于未然才是最好的。P



病毒名称：MSN照片（Worm.IRC.MyPhoto.a）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒会通过MSN发送内容为“HEY lol i've done a new photo album !:) Second ill find file and send you it.”“Hey wanna see my new photo album?”等内容的消息，同时附带一个名为photo album.zip的压缩文件。用户启动该压缩文件中的程序即会被病毒感染。病毒还会在用户电脑里释放一个后门程序，黑客可以利用IRC软件远程控制中毒电脑，窃取个人资料，从而使用户面临极大的安全威胁。



手工删除：

一、删除病毒的注册表启动项目

1.启动regedit，打开注册表编辑器。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ShellServiceObjectDelayLoad，找到“rdshost”一项，将其值记录下来，并将该项删除。

注意：“rdshost”项的值为CLSID的一段代码。病毒产生的这段CLSID代码不固定，本例中为：{C7B4EE78-A8FB-4C16-AE1F-C1A568949825}。

2.打开HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID，找到刚才记录下的CLSID项，本例为：{C7B4EE78-A8FB-4C16-AE1F-C1A568949825}，将其删除。

二、重新启动计算机

由于该病毒驻留内存，因此，清除掉启动项目后必须重新启动计算机才能删除病毒文件。

三、删除病毒文件

1.进入Windows安装目录，默认为C:\windows\，找到名为“photo album.zip”的文件并删除之。

2.进入系统目录，默认为C:\windows\system32，找到名为“rdshost.dll”的文件并删除它（注意是DLL而不是EXE文件）。

3.重新启动计算机，检查这几个文件是否存在。如果不存在，则病毒已被清除干净。

瑞星提示：该病毒手工清除较为繁琐，建议使用杀毒软件清除。针对“MSN照片”病毒，用户应采取如下措施：不要轻易通过MSN接收和执行陌生文件；病毒利用MSN进行传播，大量占用系统资源和网络带宽，因此企业局域网用户更要加强对此病毒的防范；尽快更新自己的杀毒软件版本，瑞星杀毒软件19.16.12版本可以彻底清除此病毒。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010—82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。P

读者 管明珠问：我的电脑没有配置软驱，前几天我买了个闪盘。因工作需要，希望在DOS下也能使用，比如利用闪存盘杀毒、识别光驱等。请问应该如何操作？

答：如果你的电脑支持从USB设备启动，那么只需用闪盘来引导系统，这时就可以直接在DOS下访问闪盘了。如果无法用闪盘来引导系统，也可以下载支持USB设备的DOS文件，按要求在硬盘引导时加载即可访问闪盘了，不过无法访问闪盘的加密部分。如果要在闪盘引导系统之后访问光驱其实也很简单，就是按要求在CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT文件中加载相应的光驱驱动程序即可。

对于没有安装软驱的朋友，的确可以利用闪盘来引导系统清除病毒。可先在一台装有软驱的电脑上安装"金山毒霸""瑞星"之类的杀毒软件，并将其升级到最新版本；然后利用其制作DOS杀毒软盘的功能，生成一张可以在DOS下使用的杀毒软盘；最后把软盘中的所有文件拷贝到闪盘里就可以了。

读者 典典问：我是名户外运动爱好者，春节前买了一款GPS手持机，但是经常出现长时间不能定位的情况。请问是什么原因造成的？如何解决？另外请问GPS手持机的时间如何修改？

答：如果GPS手持机本身没有硬件故障，那么定位时间长的问题，通常由以下原因导致。比如使用环境不符合要求，请尽量将GPS手持机放至户外可见开阔天空的地方进行定位。另外如果GPS手持机在关机状态下移动了几百公里后首次开机，定位时间也会很长。解决方法是使用GPS手持机的"自动定位"功能，同时在自动定位后，还需持续收星12分钟以上，以确保星历的更新。

GPS手持机的时间在机器定位后可以根据卫星的数据，自动修正到准确的时间，你无须做任何修改。要注意的是，如果你不使用北京时间，可以在"设置"中调整与格林尼治时间的时差。

读者 李庆问：我安装了Windows Vista后，感觉其预览功能挺不错，很多时候都可以不用打开文件就可查看文件的具体内容，大大提高了日常工作的效率。不过Vista不支持PDF文件浏览，每次查看都要启动Adobe Acrobat Reader。因为我平时需要查看整理的PDF文件很多，感觉不太方便。请问是否有解决的办法？

答：你可以安装Tim Heuer公司发布的PDF Preview Handler工具，就可让没有安装Adobe Acrobat Reader的用户在资源管理器或Outlook 2007中预览PDF文件。该工具不需设置，下载安装完成后即可使用。这样，当你在资源管理器中选中相应PDF文件时，其内容即会在预览窗格中显示出来。虽然它是一款英文软件，但对中文PDF文件的支持也不存在任何问题。另外顺便说一下，通过安装相关的插件，我们还可以实现其他一些文件的浏览。比如微软就提供了一款名为RAWVIEW的软件，安装后就可在Windows中直接浏览现在流行的RAW格式图片文件，对于数码单反相机用户而言很方便。



读者 放飞心情问：我打算过段时间将操作系统升级到Vista，但对其繁多的版本感到疑惑。请问Windows Vista到底有哪几个版本？不同版本的主要特点是什么？我们该如何进行选择？

答：从Windows 2000开始，微软就针对不同用户对操作系统特性的不同需求，提供了多种版本，来适应特定用户的不同需求。Windows Vista系统分为7个版本，性能从低到高依次为：Starter、Home Basic、Home Premium、Professional、Small Business、Enterprise、Ultimate。

对于家庭用户而言，选择Home Premium 版本是最合适的。它在Home Basic 版本的基础上，加入了全部的家庭娱乐和个人制作功能，主要面向PC发烧友、多PC用户和笔记本电脑用户。而中小型企业用户选择Small Business 版本为佳，不仅具备域名和管理功能，有远程桌面、IIS Web服务器和加密文件系统等，还包含了备份、PC传真和扫描等特殊功能。值得一提的是Ultimate 版本，它具有前面6个版本几乎所有的功能，可说是当前功能最强大、最完美的操作系统，当然其价格也相当高昂。

读者 Spoo问：我是个游戏爱好者，打算最近配台电脑，但我资金比较紧张。请问是否可以购买集成显卡的主板？是不是所有集成主板都无法流畅玩游戏呢？

答：这个问题不是绝对的。随着技术发展，现在有些集成主板也具备了较强的显示性能，可以满足大多数主流游戏的要求。比如AMD 690G就是现在比较热门的主板芯片组，它是AMD在兼并ATI公司后推出的一款"拳头产品"。690G的最大卖点在于集成了采用RADEON X700核心的X1250显卡，显示性能高于FX 5200；而且还提供了对HDMI、HDCP、H.264/VC1等流行功能的支持，并拥有AMD(ATI)独有的AVIVO技术；在DOOM3、极品飞车10等主流游戏测试中都取得了不错的成绩，是一款性价比很高的产品，适合入门级用户在装机时选用。

读者 老韩问：前段时间买了台摩托罗拉的C168手机。感觉还比较实用，但是最遗憾的是既没有红外、蓝牙，也没有发现数据线接口，下载图铃等都只能通过GPRS上网实现，要花费不少银子。请问是否有解决的办法？

答：其实摩托罗拉C168是有数据线接口的，只是藏得很隐蔽，其耳机接口就是数据线接口。但这种数据线在手机市场中不太好买，我们可以用文曲星PC系列的数据线，一端为COM口接电脑，另一端为2.5mm耳机口。不需要安装数据线驱动程序，连接后直接用摩托罗拉通用的数据同步软件即可传送图铃了。利用此数据线你甚至还能升级C168的软件。比如将移动定制版手机刷为普通版本的，只需下载PC_ReDownload_V4.3.3这款软件和相关的升级数据文件即可。另外摩托罗拉W220、V290、C115、V171等手机，也都是耳机和数据线为同一接口。





风往哪儿吹

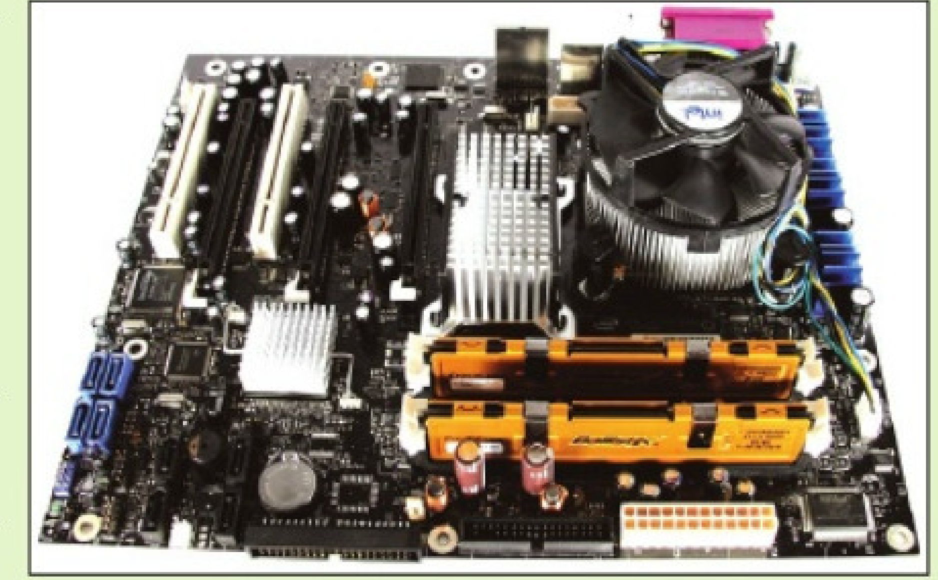
——2007～2008年新系统平台前瞻

■重庆 Arrik

处理器、芯片组定乾坤

处理器和其所搭配的芯片组通常我们称之为系统平台。顾名思义，在整个硬件系统中，它们起着最核心的基础构架作用，并很大程度上决定了整个系统最终性能的优劣。组建一套PC系统时往往最先确定的部分就是处理器和芯片组，而选择其他配件的最主要标准，就是能最大限度地发挥处理器和芯片组的性能。而少了系统平台的性能作为支撑，单个配件即使性能再强也难有用武之地，所以几乎可以说其他配件就是为系统平台而生。

由于在PC系统中的重要地位，处理器和芯片组的升级往往牵一发而动全身，甚至会带来划时代的变革，导致整个业界标准的重新定义。所以处理器和芯片组究竟风往哪里吹，不仅仅受到普通用户的关注，还牵扯着业界众多厂商的心。当前的个人电脑处理器、芯片组市场已是Intel和AMD两家的天下。在过去的几年中，二者你来我往的较量互有胜负，而二者在推动现有市场产品的同时，也进行着长远规划。目前双方都已经公布了新的产品计划和未来发展方向。



处理器与芯片组是系统的基石

温故而知新：市售主流处理器一览

遵循惯例，在进行任何方面的展望之前，通常都要先回首过去。正所谓温故而知新，今天的主流就是明天的缩影。目前Intel和AMD阵营都有多款产品在战场中厮杀，在同一价位中甚至自家产品都在窝里斗。以中低端市场为例，Intel和AMD都同时有几款产品在市面上销售。在300～700元的价格区间中，Intel有赛扬D、奔腾D、奔腾4等几个系列的数款处理器；而AMD方面939接口的处理器尚未完全退市，939接口闪龙、AMD2接口炫龙、AM2接口双核炫龙等产品都能在市面上找到，有些商铺甚至还能找到754接口的老款产品。而由于篇幅的限制，我们不能在此对市场上所有的处理器产品一一列举，所以真实的市场情况远比表格更为纷繁。

究其原因是目前正处于以奔腾4为代表的传统单核心处理器和具有划时代意义的双核心处理器新旧交替的时代——新一代双核处理器已然登场，而单核处理器还在谢幕。这种难得一见的混乱场面或许

Intel市售处理器一览

	Core 2 Extreme QX6700	Core 2 Duo E6750	Core 2 Duo E6300	奔腾4 630	奔腾D 915	赛扬D 352
主频	2660MHz	2660MHz	1860MHz	3000MHz	2800MHz	3200MHz
CPU内核	Kentsfield	Conroe	Allendale	Prescott	Presler	Cedar Mill
核心数量	四核心	双核心	双核心	单核心	双核心	单核心
内核电压	1.100V～1.372V	1.2V～1.25V	0.85V～1.3525V	1.25V～1.40V	1.25-1.4V	1.25-1.4V
制作工艺	0.065 微米	0.065 微米	0.065 微米	0.09 微米	0.065 微米	0.065 微米
插槽类型	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
针脚数	775pin	775pin	775pin	775pin	775pin	775pin
L1缓存	64kB（32kB数据+32kB指令）	32kB	64kB	16kB	32kB	16kB
L2缓存	4MB×2	4MB	1MB×2	2MB	2MB×2	512kB
售价	10 500 元	3600 元	1350 元	580 元	655 元	340 元

能被载入“处理器编年史”，以作为后世的参考。如此情况给近期打算购买处理器的消费者造成了不小的麻烦，笔者建议在条件允许的情况下应当“买新不买旧”，尽量选择新型号的产品。



P4系列处理器已活跃了多年

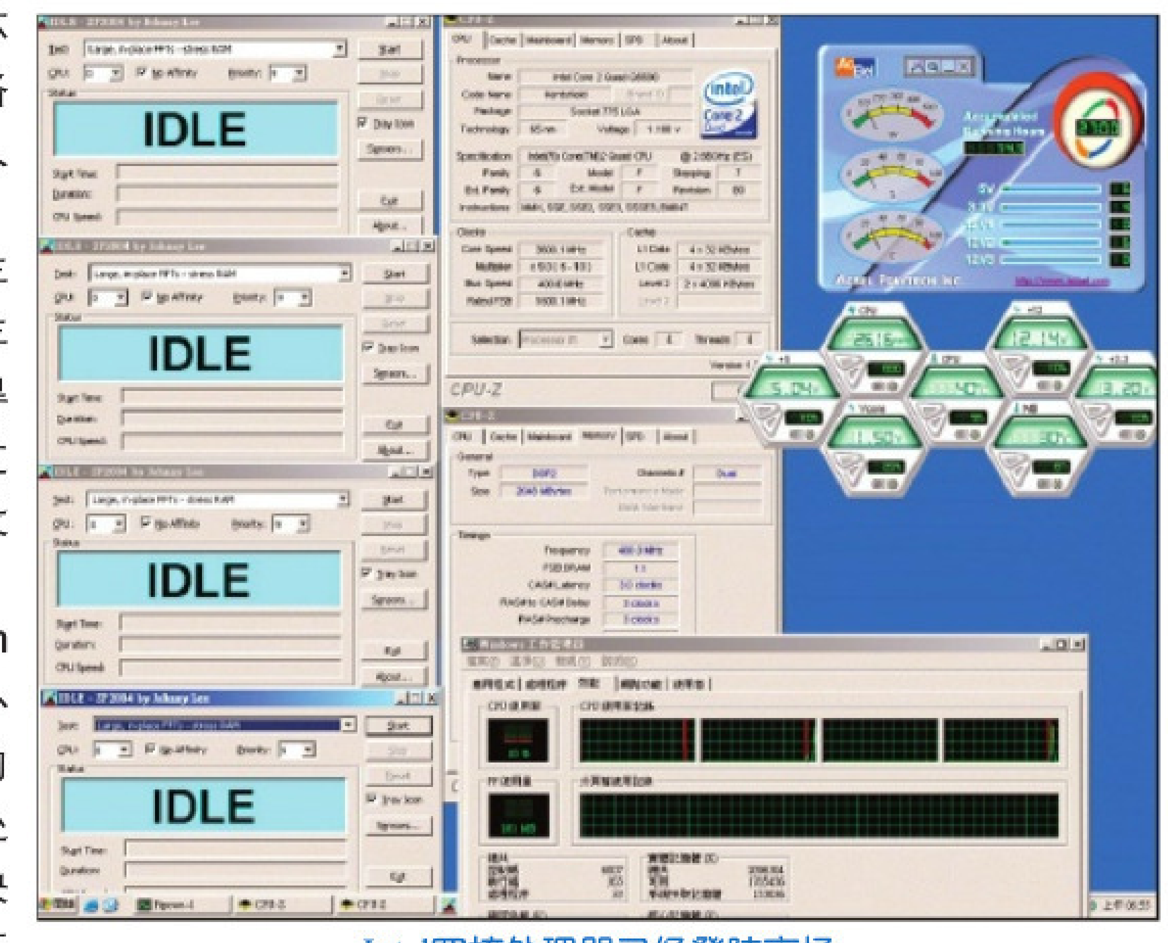
AMD市售处理器一览

	Athlon64 X2 4800+	Athlon64 X2 3800+	Athlon64 X2 3800+	Athlon64 3500+ AM2	Athlon64 FX62 AM2	Athlon64 3000+ AM2
主频	2400MHz	2000MHz	1860MHz	2200MHz	2800MHz	1800MHz
CPU内核	Toledo	Windsor	Manchester	Orleans	Windsor	Orleans
核心数量	双核心	双核心	双核心	单核心	双核心	单核心
内核电压	1.35V～1.40V	1.2V～1.25V	1.3V～1.35V	1.25V～1.40V	1.25V	1.35V或1.4V
制作工艺	0.09 微米	0.09 微米	0.09 微米	0.09 微米	0.09 微米	0.09 微米
插槽类型	Socket 939	Socket AM2	Socket 939	Socket AM2	Socket AM2	Socket AM2
针脚数	939pin	940pin	939pin	940pin	940pin	940pin
L1缓存	256kB	256kB	64kB	128kB	128kB×2	128kB
L2缓存	1MB×2	512kB	512kB×2	512kB	1MB×2	512kB
售价	3000 元	690 元	1310 元	515 元	6100 元	385 元

2007主旋律：摩尔定律催生4核处理器

被称为计算机第一定律的摩尔定律表述如下：计算机芯片的能力和晶体管数量将在18～24个月内翻一番，而价格还不到原来的一半。事实也正是如此。Intel将在2007年引入45nm生产工艺，而AMD也将推出65nm工艺制造的处理器。

Intel在2006年11月发布的4核心处理器，已于2007年初上市，代号为Yorkfield的下一款4核心处理器将在2007年第3季度亮相。AMD方面对于4核心处理器的态度则耐心得多，今年上半年不会对64位双核心架构进行重大改变，通过双核心处理器与Intel周旋，待夏季之后再将4核心处理器投放市场。



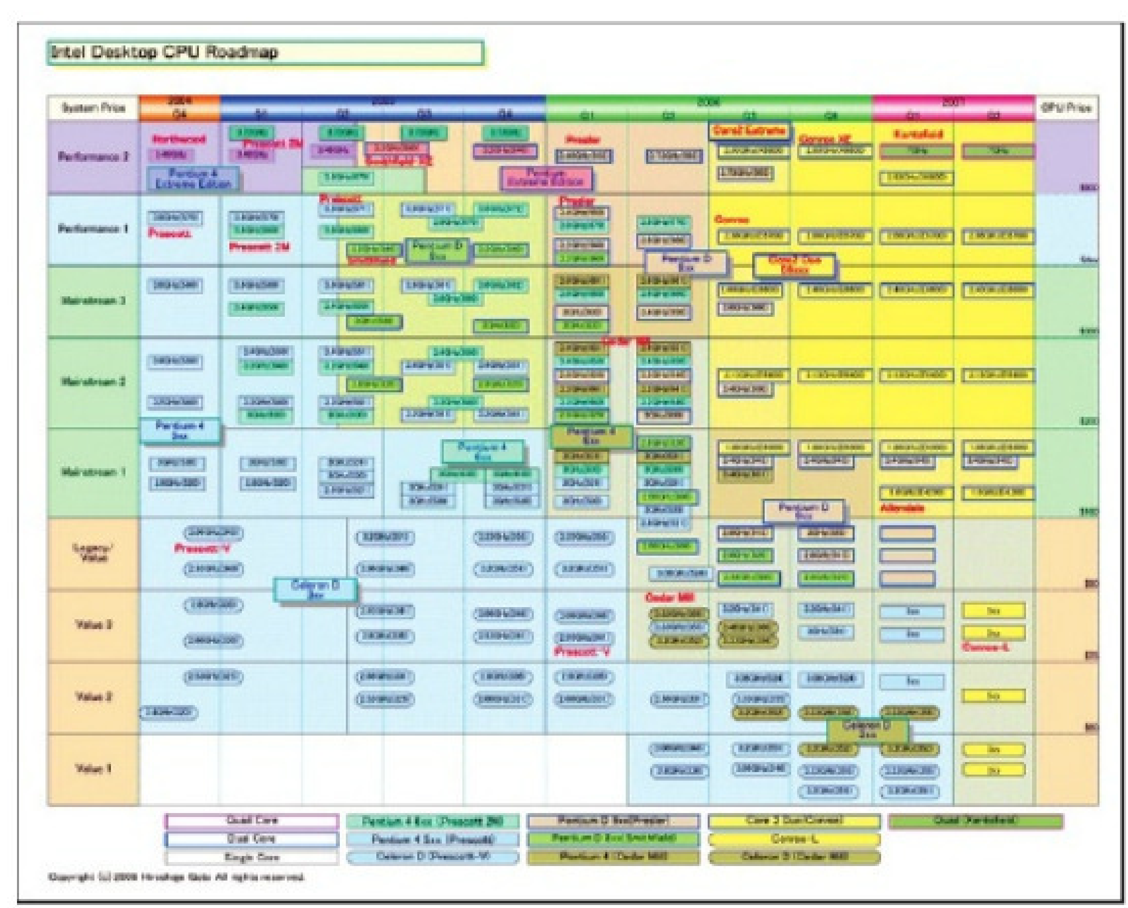
Intel四核处理器已经登陆市场

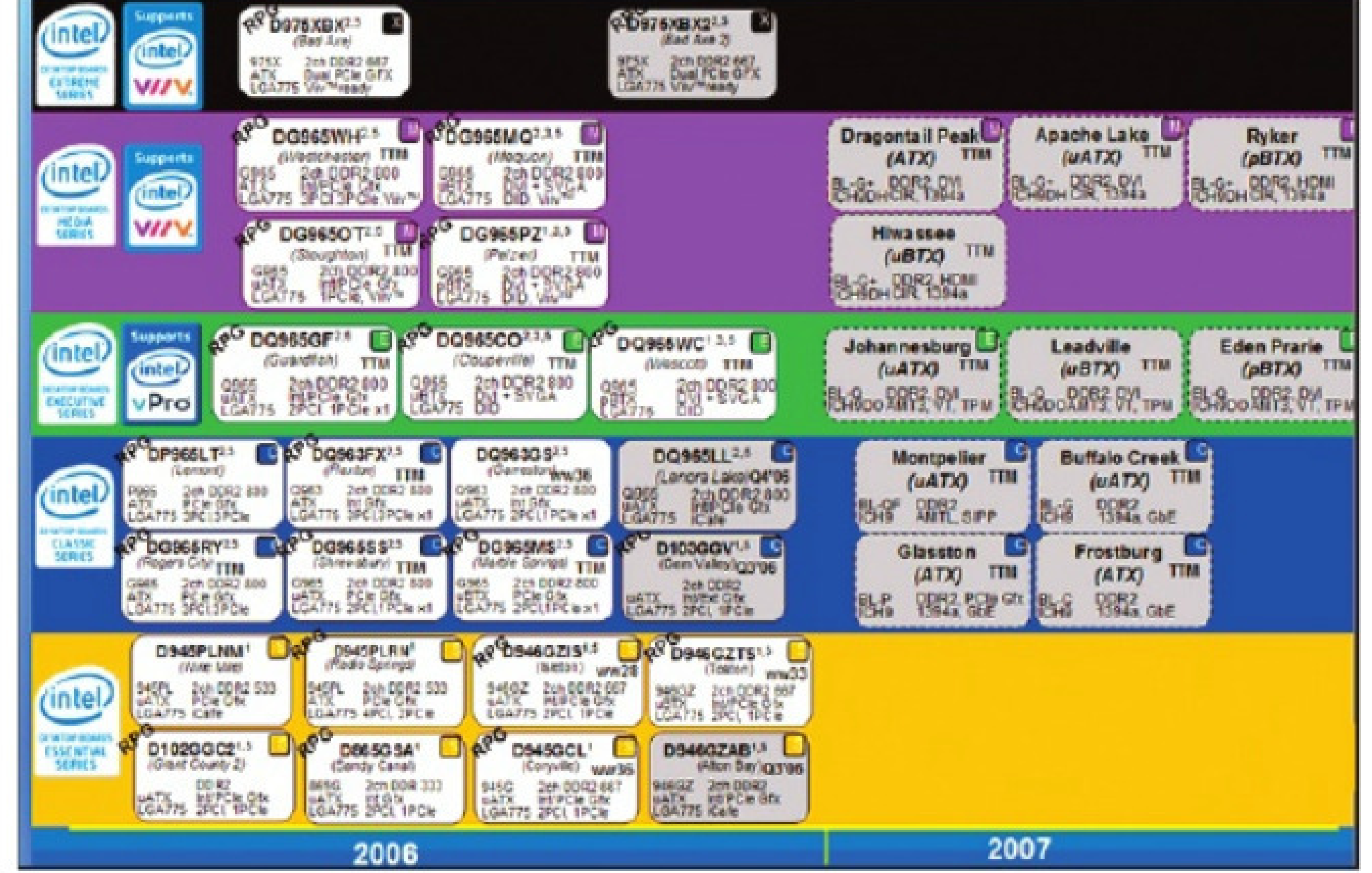
与现在市面上出现的Intel四核心处理器不同，采用45nm工艺生产的4核心处理器Yorkfield将是真正意义上的4核心处理器。目前的Kentsfield四核心处理器其实是将两块双核心处理器捆绑在一起实现4核心，而Yorkfield将在一块芯片中整合4个内核，各个核心可共享相同的L2 Cache，以降低前端总线的负担，并增加L2 Cache的命中率。预计Yorkfield处理器进入成熟期之后，在低端平台上新一代入门级双核心Pentium E与低阶单核心Celeron D将取代现有Pentium D处理器的位置，辉煌一时的NetBurst构架处理器将在2007年彻底与大家告别。



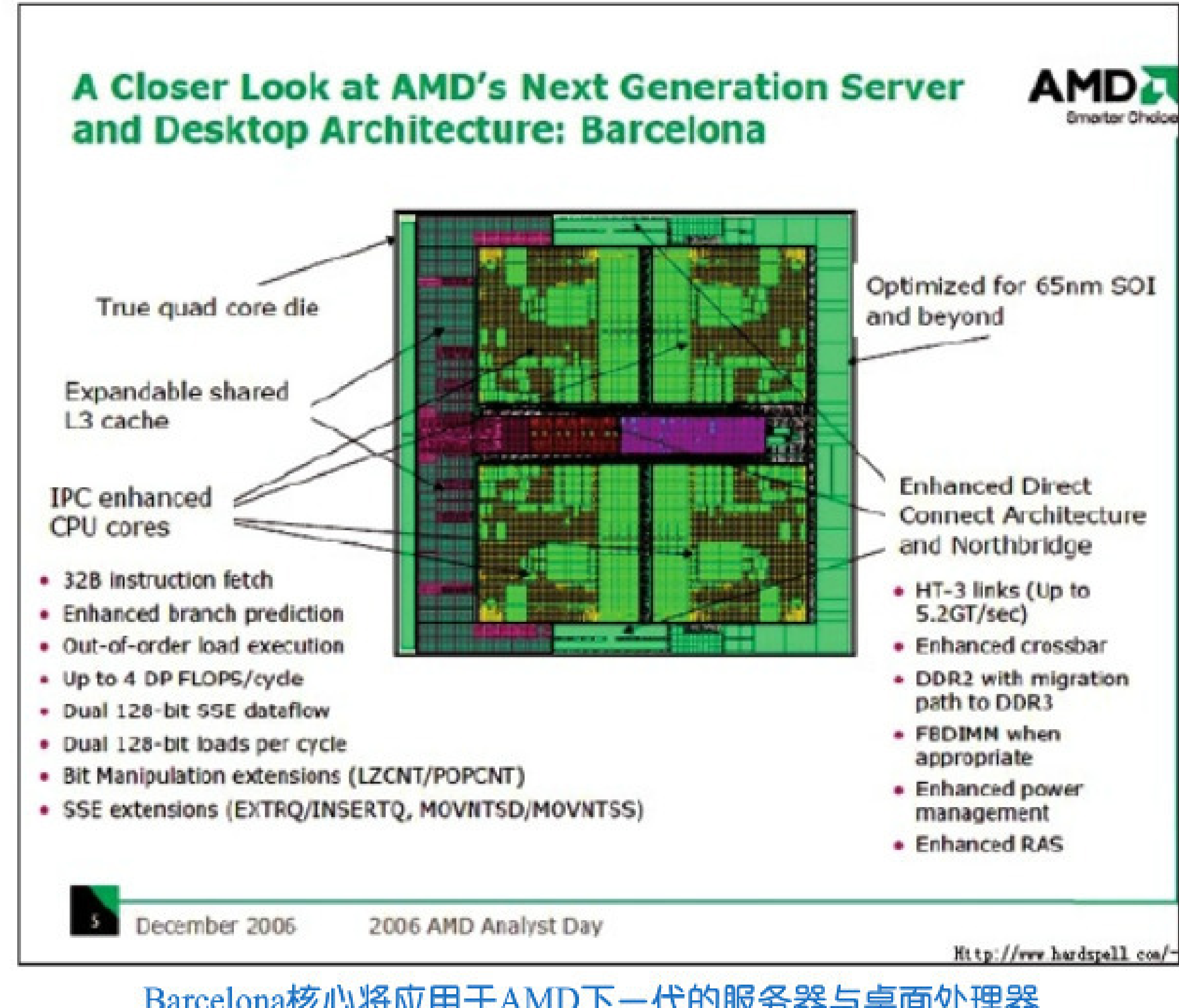
AMD 2007年度表现很大程度取决于其现有型号处理器

与Intel四核心处理器搭配的芯片组开发代号为Bearlake，将是首款支持1333MHz前端总线的桌面级芯片组产品，采用picoBTX板型，搭配全新的ICH9南桥，支持DDR2内存和HDMI。也有消息称Bearlake将会提供对DDR3内存的支持，而且有可能





Intel Roadmap



Barcelona核心将应用于AMD下一代的服务器与桌面处理器

Comprehensive Upgrades for SSE128
Current Generation versus Next Generation

Parameter	Current Processor	"Barcelona"
SSE Exec Width	64	128 + SSE MOVs
Instruction Fetch Bandwidth	16 bytes/cycle	32 bytes/cycle + Unaligned Ld-Ops
Data Cache Bandwidth	2 x 64bit loads/cycle	2 x 128bit loads/cycle
L2/NB Bandwidth	64 bits/cycle	128 bits/cycle
FP Scheduler Depth	36 Dedicated x 64-bit ops	36 Dedicated x 128-bit ops

- Can perform SSE MOVs in the FP "store" pipe
  - Execute two generic SSE ops + SSE MOV each cycle (+ two 128-bit SSE loads)
- SSE Unaligned Load-Execute mode
  - Remove alignment requirements for SSE ld-op instructions
  - Eliminate awkward pairs of separate load and compute instructions
  - *To improve instruction packing and decoding efficiency*

AMD

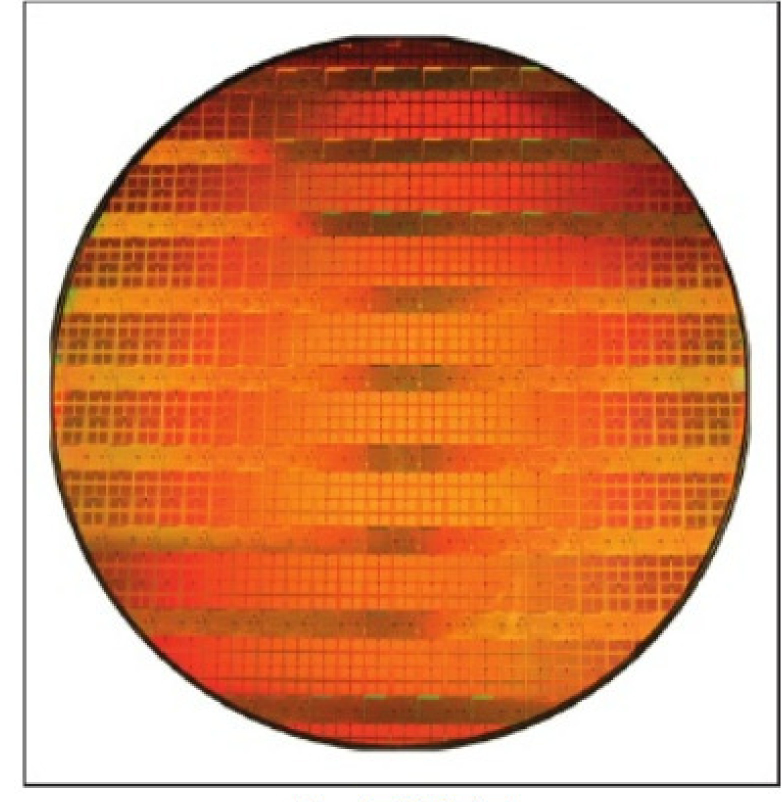
SSE128将带来明显的性能提升

内建同时支持DDR2和DDR3的内存控制器。如果此消息属实的话，这将是新芯片组的一项最重大变革。另外，部分Bearlake芯片组主板将整合GMA 3000和GMA X3000两种显示核心，以供低端市场。新的Intel桌面主板将被划分为Extreme（至尊版）、Executive（企业版）、Media（媒体版）、Classic（经典版）和Essential（入门版）几个系列，2007年将会有数十款主板陆续问世。

在2007年下半年，AMD最先将由服务器处理器Barcelona（俗称“巴塞罗那”）拉开4核心处理器的序幕。与Intel的方案相似，Barcelona也将采用一块芯片整合4个内核的模式。而随着该处理器的问世，AMD处理器构架也将由现在的K8全面升级到K8L。桌面处理器方面，K8L构架将包括一系列的处理器产品，它们是4核心Agena FX、高端双核心Agena、低端双核心Kuma、单核心Rana和Spica等。同K8构架处理器相比，Barcelona将不仅仅拥有4个核心和2MB三级缓存，更重要的一项改进是引入了SSE 128技术。这一技术将执行单元从64位加宽到128位，所有128位的SSE操作不再需要进行解码分解为两个64位操作，并且浮点调度器也可以支持这种128位SSE操作，提高了执行效率。

由于目前AMD自身并未打算生产4核心处理器芯片组，所以AMD新平台的芯片组得到的消息是将由NVIDIA公司为其量身打造。NVIDIA公司宣布，为将AMD四核处理器的性能发挥得淋漓尽致，该芯片组将提供强劲的输入功能。以这种芯片组为平台，用户将拥有可以尽情控制最多达4个GPU、8台显示器、12块SATA硬盘以及4GB以太网连接的强大能力。虽然其他技术细节尚未公布，但从NVIDIA官方的说法来看，AMD平台新芯片组肯定将具有完备的SLI功能，将包括两个×16和两个×8 PCI-E插槽。对于游戏发烧级用户来说，用一台电脑搭配十几台显示输出设备组建的具有强大功能的超级PC即将成为可能。

2007年AMD的“粉丝”多少会有些郁闷，因为不管是技术上、新品问世时间上还是新品的性能上，AMD都落后于Intel。对比双方实力可以看到，在制造技术上远远领先对手的


45nm工艺晶元

Intel已经开始采用45nm工艺；而AMD在2007年下半年才进入65nm工艺，可以说几乎整整落后了Intel一年。从技术上分析新构架的情况来看，AMD的2007年似乎同样不容乐观。

不过新工艺也会带来新的烦恼，在同样尺寸的芯片中融入更多的晶体管，功耗控制将成为一大技术难点。采用65nm工艺的AMD处理器适时地推出性能/功耗比这一概念。在新构架处理器上，AMD宣称将实现4核的性能；单核的功耗，用被称为“动态独立核心管理”(DICE)的4核心电源管理系统。它可根据系统负载情况智能分配各核心需要执行的任务，并可在核心处于空闲状态时将其转入完全休眠状态，从而大幅节省功耗。若实际效果果真如此，在功耗方面的独到之处，也许能帮助AMD挽回部分劣势，走过艰难的2007年。


新SLI支持的显卡数量将比现有的多出1倍

低端市场：2007年混乱到底

而前面提到的中低端处理器市场当前的混乱局面，在2007年中很可能不会出现大的改观。Intel方面虽然2007年会让奔腾4处理器彻底出局，由奔腾D处理器接替其原有的位置。不过到那时候高端市场已被4核处理器占领，Core 2 Due肯定会降价同样进入低端市场；加上一些商家奔腾4处理器最后的存货和赛扬处理器顽强地坚守着300元左右价位的市场，整个格局还会不太明朗。AMD方面与Inel相比恐怕将更为混乱，目前市场中的主流低端产品到2007年下半年大多都应该还在销售，而K8L构架一古脑会上市包括4核心处理器在内的高、中、低端数款新品，届时AMD的产品线估计会相当纷繁复杂。

即将到来的2008：两大厂商技术齐头并进

照Intel和AMD双方的部署来看，2007年持续了整年的处理器混乱局面有望在2008年彻底改观。Intel处理器全面转产45nm工艺产品，在奔腾D处理器2008年停产并逐渐淡出市场之后，各价位的产品线已然明晰。与此同时，AMD的K8L构架已经进入成熟期，939接口和早期的AM2接口处理器那时已经完全不具备和Intel新产品较量的实力，所以会在低端市场徘徊一段较短时间后彻底消失。2007年的窝里斗，将转为两大厂商之间的火并。

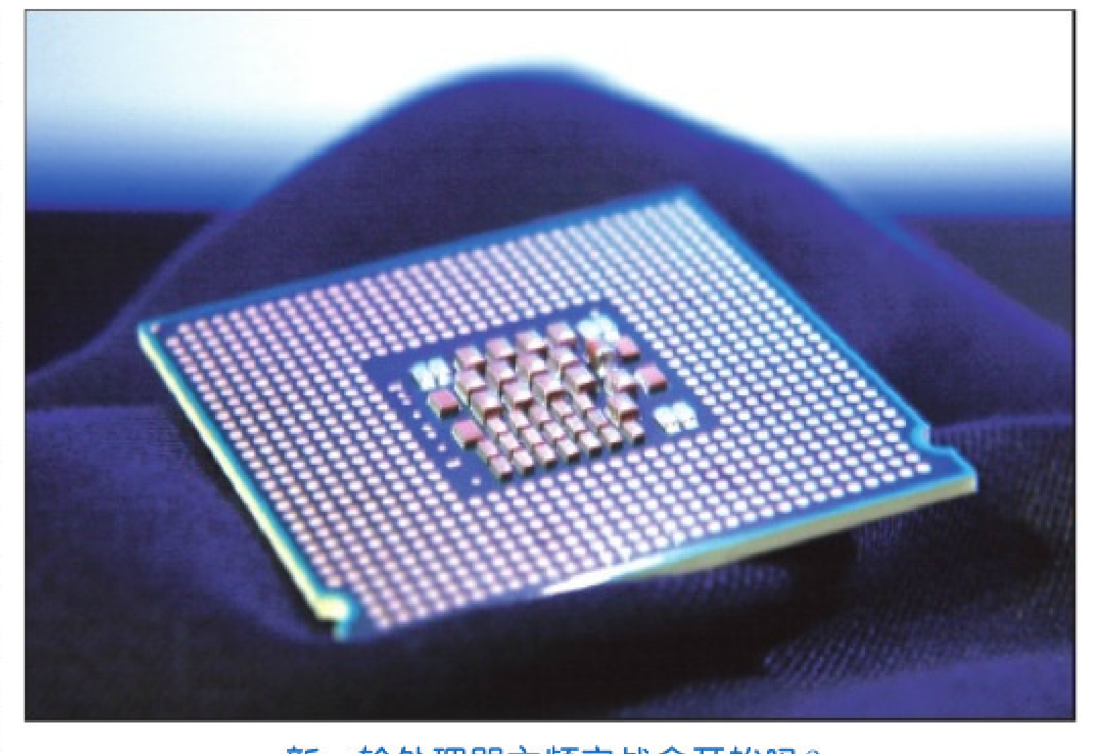
由于工艺技术上的接近，使得Intel和AMD的处理器将在性能上的差距缩小，鼓吹性能上的优势在2008年对于用户来说不再具有说服力。所以估计2008年处理器市场的争夺将更多集中在价格上，这对于用户来说将是一个利好。不过对于2008年处理器的具体变革目前都只是通过Intel和AMD对外发布的各种消息“捕风捉影”，一切都还充满未知因素。这种期待双方在价格上出现惊人之举的推测，很大程度上是基于美好愿望，究竟现实会如何只有让时间来为我们作答。



2008年还会是Intel一枝独秀吗？

2008大猜想之一：Intel再攀频率高峰

2008年理应正好是处理器更新的“空窗期”，至少对于Intel来说是这样。新的32nm生产工艺将在2009年试产，所以在2008年中我们很可能不会看到4核处理器以外的更多惊喜。Intel已经公布的2008年将投入市场的处理器名为Nehalem。新的Nehalem处理器将继续采用45nm工艺，其内核与酷睿之间的差异不会像从奔腾的NetBurst架构到酷睿的变化那么大。其技术特点是将重新引入被冷落的超线程技术，并且很可能会实现NetBurst构架未能实现的宿愿——将处理器频率推进到4.0GHz以上。虽然目前官方公布的信息少得可怜，但可以肯定的是2008年Intel将停产第一代双核处理器全面转向新产品，组成由低端双核处理器、中端4核处理器和高端4核处理器的产品线。


新一轮处理器主频之战会开始吗？

2008大猜想之二：AMD打破摩尔定律？

对于AMD而言，生产工艺的落后在某种程度上直接影响了它在2007年的表现，因此AMD官方宣称将在2008年推出采用45nm工艺的处理器产品。这一举措如果得以实施将大大缩短生产工艺的更新时间，甚至可被视为打破了摩尔定律，其中困难可想而知。首款采用45nm工艺生产的处理器现在对外公布的名称为shanghai（上海）。这款服务器处理器同样采用K8L构架，Barcelona的特性基本上都会延续到shanghai中。不过由于采用新工艺同等面积的核心将可容纳更多的晶体管，shanghai的三级缓存将会升级到6MB（Barcelona的为2MB）。到2008年底，AMD有望形成与Intel差不多的产品布局，高端产品线均以4核处理器为主，中低端市场4核处理器和双核处理器齐头并进。

2008大猜想之三：升级不用换主板

至于2008年芯片组的动向目前还得不到任何相关的消息，不过分析两大处理器厂商的产品策略，2008年芯片组的格局应该不会有太大变化，而2007年下半年推出的芯片组应该足以应付2008年全年。因此内存、硬盘、显卡等配件在民用市场中势必也将会依旧沿用2007年的标准，没有太大的波澜。而这对于持有旧配件的用户来说，不用淘汰掉手中现有的配件也值得庆幸。



另一片战场：移动平台烽烟起

除桌面平台之外，移动平台在处理器和芯片组中所占的地位也越来越重。2007年笔记本电脑的销量有望首次超过台式机，移动平台的争夺也愈演愈烈。与桌面平台多款产品不同的是，Intel在移动平台领域实行整体化平台策略，巨大的市场份额使其得以对移动平台产品每年进行一次全面更新。以Merom处理器为例，在上市后的短短半年时间中出货量就达到Intel移动平台整体出货量的60%以上，更新换代的过程迅速完成。

←Intel的平台战略为其巩固的了市场份额

快节奏组合拳，Intel迅驰4、5代接踵而至

现在，Intel计划在2007年中发布新一代移动平台Santa Rosa，也就是民间俗称的“四代迅驰”。Santa Rosa平台包括酷睿2处理器、Intel 965芯片组和Intel IEEE 802.11n无线模块3个部分。应用于Intel 965芯片组上的新酷睿2处理器将使用全新Socket P接口，前端总线也提升到800MHz，还支持原生64位运算与Intel Dynamic Acceleration（简称IDA）技术。而Intel 965能支持800MHz的前端总线，最大支持4GB的DDR2 667/533MHz内存，可搭配ICH8M与ICH8M-Enhanced两款南桥芯片。更让人心动的是，965移动版芯片组集成了GMA X3000



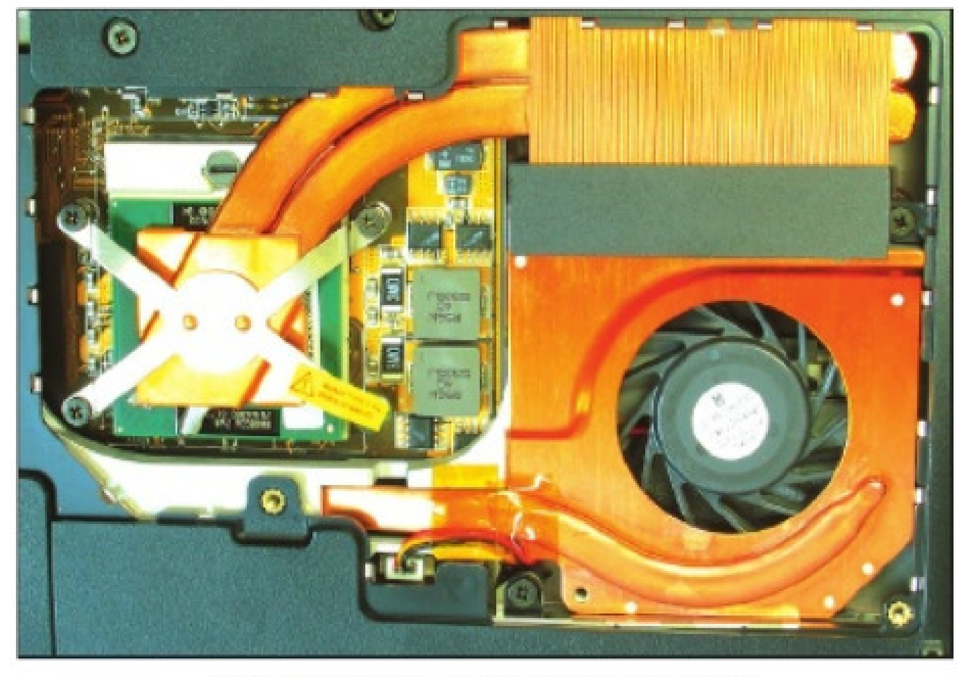
用集成显卡玩大型3D游戏将成为可能

显示芯片。与过去的GMA950相比，它不仅拥有更高的时钟频率，还能从内存中分享更多的显存。更重要的是，它提供对Pixel Shader 3.0与Vertex Shader 3.0的硬件支持，有助于提高游戏方面的表现。

Santa Rosa尚未发布，Intel就已经开始酝酿其后的“迅驰5代”——Montevina。该平台的芯片组代号为Cantiga，无线代号为Shiloh；支持800MHz总线，最高可达1066MHz；显示核心的时钟频率将达475MHz；将采用45nm技术的Penryn处理器。Montevina新迅驰将在2008年正式发布，而成为明年Intel移动平台的王牌。

什么是IDA技术？

双核处理器推出以后，在多线程运算能力上得到了很大的提升。不过对于普通的单线程运算来说，双核处理器始终有一个处于空闲状态，运算效能并没有太明显的提升。IDA技术就是针对这个问题的：在处理器进行单线程运算的时候，将其中一个闲置的核心进入C3或者更深度的休眠状态，然后将执行运算的核心提升频率（也就是自动升频），以获得更高的执行效能。这项技术能在保持处理器不增加功耗的情况下，有效地增强处理器对单线程运算的处理能力。对于平时并不会过多应用大量多线程运算的使用者来说，该技术的应用能让他们感觉到机器整体性能的提升。



移动处理器的散热问题将有望改善

重在性价比，AMD Trevally移动平台出击

同台式机市场的状况相比，AMD在笔记本电脑市场的表现可圈可点。虽然Intel迅驰平台红得如日中天，但AMD已经在逐渐蚕食迅驰的市场份额。特别是在2006年，甚至得到了Intel的铁杆拥护者戴尔和惠普的支持。2007年下半年，AMD也将效仿Intel，开始平台化之路。

AMD的第一款移动平台代号为Trevally。它与Intel的移动平台不同，只包括了处理器与芯片组，并没将无线网卡包含在内。Trevally平台包括Socket S1接口的Turion处理器、RS690T芯片组以及SB700南桥芯片。Socket S1接口的Turion处理器和酷睿2一样，都是已经出现了一段

时间的成熟型产品，目前市场上的AMD笔记本很大一部分都采用了这个系列的处理器（TL50或TL52等）。当然，使用65nm工艺的Turion处理器Trevally也是支持的。它在与酷睿2处理器的对比中可以说是各有所长，取胜的关键，依然是其较高的性价比。

作为Trevally平台的另外一个重要组成部分，RS690T芯片组能支持DDR2 400/533/667内存，还集成了相当于ATI Mobility RADEON X700性能的显示核心。为了更好发挥显卡的性能，RS690T为内置显卡集成了最大512MB的SidePort本地帧缓冲技术（某种程度上相当于独立显存），而且它还能支持MXM接口的独立显卡，这是可更换的笔记本显卡第一次正式列入移动平台中。

与Intel迅驰4代平台Santa Rosa相比，AMD的Trevally平台在技术层面并没有多少值得惊喜的地方，它所提供的都是目前的主流技术，而且集成的显卡也无法支持DirectX 10。从这些来看，AMD的Trevally平台仍将定位于高性价比笔记本，在提供主流性能、配置的同时，以更为低廉的价格来吸引消费者。



至于AMD在Trevally平台之后的规划，目前官方还没给出任何相关信息。可以推测的是，如果平台策略达到预期的效果，Trevally平台与迅驰平台形成了势均力敌的局面，AMD肯定会将这一计划进行到底。2008年将会看到由新的45nm工艺处理器和芯片组组成的AMD移动平台，应该也是在意料之中的事。





采用AMD处理器的笔记本电脑因高性价比已经受到用户广泛认可

至于AMD在Trevally平台之后的规划，目前官方还没给出任何相关信息。可以推测的是，如果平台策略达到预期的效果，Trevally平台与迅驰平台形成了势均力敌的局面，AMD肯定会将这一计划进行到底。2008年将会看到由新的45nm工艺处理器和芯片组组成的AMD移动平台，应该也是在意料之中的事。

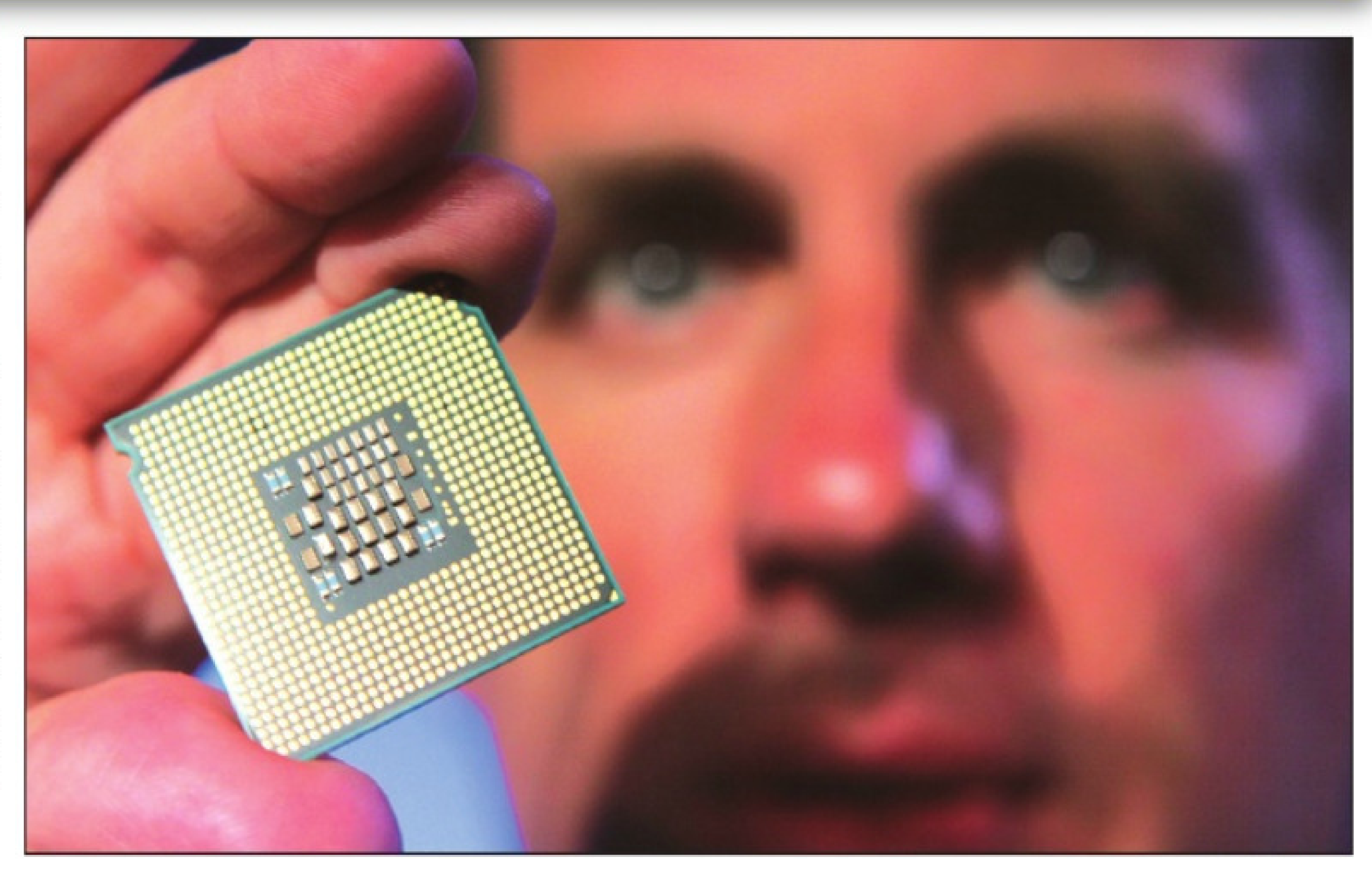
更远的将来：Who Knows?

而2008年之后更远的将来是何光景，现在则完全只能通过一些“流言”进行猜想。Intel宣称将在2009年将32nm工艺流水线投产，2010年推出Nehalem的32nm版本，并同时宣布已经着手80核心处理器的开发。这个怪兽级别的处理器将具有1T flops的惊人运算能力（一个P4 3GHz的浮点运算能力是0.0006T flops）。

而AMD方面的计划更为惊人，在收购了ATI之后宣称目前正紧锣密鼓地研制处理器和GPU整合技术。这种技术的理论依据是GPU差不多10倍于处理器的浮点运算能力。AMD计划在2010年投放市场的这种整合处理器可实现PetaFLOPs的超级浮点运算能力，是现在处理器的40倍以上。与Intel推出的80核心处理器相比，处理器＋GPU的浮点运算能力将是当前处理器的1000倍以上。对于远景的规划，可以说Intel和AMD双方都给我们画了一个大饼。至于到时候的情况究竟如何，正应了小标题的那句话：天知道！

尾声：为超级企业垫背的我们

系统平台的进化已然大大超越了现实应用的范畴。越来越强大的性能，越来越多的晶体管数量，越来越多核心的处理器，不仅让我们这些消费者应接不暇，也搞得软件开发人员手忙脚乱。目前的双核处理器已然缺乏软件的支持，往往其应有的性能得不到发挥而让其中一核轮空，而4核、6核、8核我们又该如何应对呢？笔者也想象不出在这样的软件应用背景下，除了上网、游戏、看电影、听音乐之外，普通用户还需要用电脑做什么。原来处理器的更新换代也许并非我等的愿望，而是Intel和AMD的技术比拼。而我们则很大程度上成为商业巨头的牺牲品，为之垫背逼上双核而已。P





市场前瞻

到2006年，全球手机总销量已达10亿部，尽管分析机构预计到2010年，全球半数以上的人口都将拥有手机。然而摆在手机生产商面前的现实问题是，下一个10亿市场会在哪里？绝大多数观点都同意是因特网信息与多媒体服务，手机将是这些服务越来越多的用户首选设备，而并非通过传统的家用电脑。很显然，未来手机的出货量增长主要来自两个极端。一个是新兴用户所需的低成本手机，另一个是换机用户所青睐的高端手机。然而，目前人们对于低端手机的印象不佳，除了只能提供语音功能和简单的短信功能外，甚至大多数低端手机还停留在单色屏幕时代，又怎能期望它们能承担复杂的无线和多媒体应用？德州仪器代表大多数厂商给出了回答，那就是LoCosto单芯片手机方案。基于德州仪器单芯片LoCosto的手机不仅可支持上网、MP3、游戏、拍照，还可支持分辨率达VGA的彩屏，甚至还能支持MPEG-4解码。而且基于LoCosto的单芯片手机的价格仅仅在30美元左右，具体价格则由手机所支持的功能而定。这完全打破了人们对于低端手机的认识，当然，中高端手机同样也会在单芯片方案中获益而整体成本降低。预计两年内单芯片手机就会大量上市，届时即使低端手机用户也将拥有丰富的多媒体应用，而不再是单一的通话工具。

焦点热评

新“版权殖民主义”时代

版权问题一直是困扰各个音乐影视公司和硬件数码企业的大问题。尽管MP3、MP4以及PSP等移动影音播放设备的出现，让大众可以更加方便地欣赏自己喜爱的音乐影视作品，但随意下载、复制的音乐、影视文件却让娱乐公司的老总们怒火万丈。他们无法忍受人们可以自由自在欣赏他们的作品却不付任何费用，因此在各影音娱乐巨头的压力下，曾经为国外广大网民热爱的数字音乐传播先驱者Napster，在发展势头如日中天的情况下被扼杀。对于中国内地来说，侵犯音乐影视知识产权的情况也很严重，不过近些年来对于版权保护的意识有了变化。同样是在消灭Napster的美国科技界就有人提出，其实网络和盗版对音乐业界的影响绝对不是表面上看起来那么万恶不赦。如果没有数码移动播放设备和方便的下载渠道，很多人一辈子也不会接触到目前所听到的大部分音乐影视作品。既然无法接触到，那么那些所谓的“盗版损失”大部分对娱乐业界也就毫无价值可言。换句话说，也就是被“处处喊打”的数字音乐下载模式，更积极的作用在于介绍和推广，让用户有机会接触到更多的音乐影视作品，并保留自己的选择。长期来说，这种模式有利于用户通过自己的选择，将更加优秀的作品和企业甄选出来。

可能是受了这种思路的影响，2007年4月2日，国外著名娱乐企业百代（EMI）音乐公司与苹果公司达成协议，取消作品中的数字音乐版权限制，在苹果iTunes音乐商店销售无版权保护音乐。这个消息在娱乐业界和IT业界都造成巨大反响，并引发了业界对DRM（数字权限管理）未来的热烈讨论。百代和苹果希望通过切断DRM链条，未来用户从数字商店购买音乐就像与当前购买CD一样方便。对一些MP3播放器供应商来说，他们不久将与iTunes音乐商店销售的内容部分兼容，这将会使他们受益。苹果CEO斯蒂夫·乔布斯在发布会上还正式表示，唱片公司应该允许那些没有DRM保护的音乐可以在线发布和自由传播。

巧合的是，在苹果与百代宣布达成协议的数天之前，在中国，著名数码硬件企业华旗资讯和国内娱乐业龙头企业之一的华谊兄弟也达成了合作协议，未来华旗资讯将利用自己旗下的爱国者数码MP4影音播放器，内置华谊兄弟旗下冯小刚导演的新作品《集结号》。虽然内置的作品未来能否方便地被复制转移尚不得而知，但华旗和华谊打出的“打造影音推广数字新渠道”的旗号，还是让人看到了一线曙光。毕竟对于中国的80后一代来说，用数字移动设备欣赏影音作品，是比进影院更优先的选择。既然如此，与其死死盯着那个票房，琢磨着要把观众忽悠进电影院去，不如把电影方便地送到用户手里，收钱让他骂个痛快。

路人甲：如果苹果和百代的这个模式复制到国内，可能某些金玉其外、败絮其中的所谓“大片”就再也不能把用户给“忽悠”了。

宋兵乙：洋人的脸色变得真快，昨天还不行，今天又行了。还是我们大宋李师师的歌舞好，只此一家，别无分号，毕竟人家身上有龙气啊……



面对新形式的内容推广渠道，娱乐界的大腕都动了心

市场速递

对比度再获提升，LG发布3000：1液晶显示器

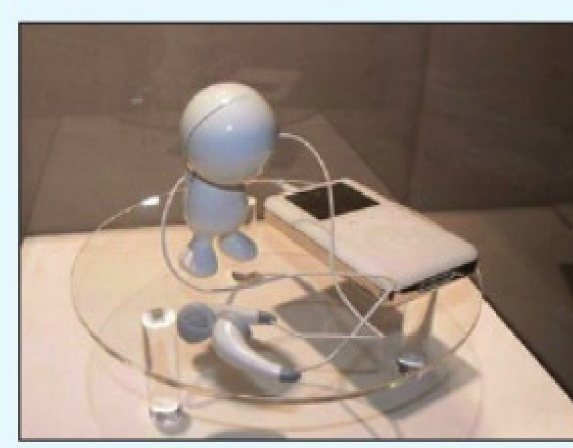
2007年4月15日，LG在北京召开发布会，推出一系列新款液晶显示器。其中采用“锐比”（DFC）技术的L1970HR的对比度达3000：1，成为目前对比度最高的民用液晶显示器之一。同时这款产品也通过了Vista Premium认证。国家广播电视产品质量监督检测中心主任唐伟等人出席了本次发布会。

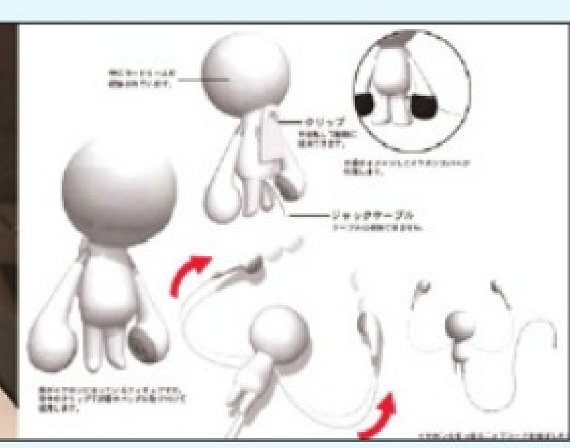

LG电子（中国）有限公司IT营业总部总经理李康来

锐比技术是一种专门针对对比度的优化技术，LG电子（中国）有限公司IT营业总部总经理李康来和韩国总部Display产品研究所高级研究员李奉淳先生，在发布会上对该技术进行了剖析：过去由于采用测试显示器的平均亮度，以平均亮度的数值来调节背光灯的方法，很难实现3000：1的高对比度。为此LG现在除了测试平均亮度，还对屏幕最高亮度和最低亮度进行测试，然后把最高亮度和最低亮度的差值增大化。以此为基础，找到背光灯最佳的亮度点，这是实现锐比技术最基本的一点。另外，控制背光灯的亮度和效率也是实现锐比技术的另一个重要关键所在。最后就是影像信号值的扩大化，增大亮的画面和暗的画面之间的差异。除了采用锐比技术外，L1970HR的响应时间也达到了灰阶2ms。“f-Engine复真芯片”的应用可以实现针对亮度、对比度、色彩等的综合调整，还支持局部画面优化。唐伟表示，国家广播电视产品质量监督检测中心是国家级的监督、抽查检测中心，采用定期抽查的方式对相关产品质量进行监督。经过该检测中心的测试，LG的锐比技术对于用户的实际应用具有重要的技术价值。3000：1对比度不仅大幅提升了液晶显示器的暗部表现能力，还使画面更加鲜艳生动。

mu-bot

日本Sega Toys将于2007年4月21号推出由Sega Toys和avex娱乐公司共同开发的大头人型mu-bot耳机。外形浑圆讨巧，配搭主人的衣着服饰非常和谐。虽然未知音质表现如何，总体而言和idog、ifish一样观赏性大于实用性。不过mu-bot并不只是拥有惹人喜爱的造型，实际上它被巧妙设计成内藏绕线功能，这对于用户而言还是非常实用的。耳机上市建议售价为2940日元，约合人民币170元。

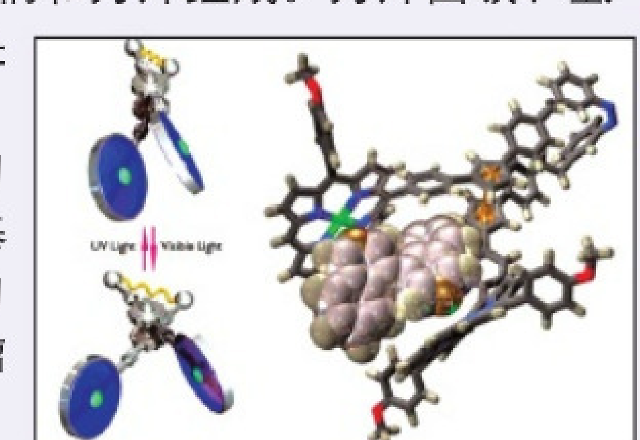




技术前沿

纳米分子剪刀

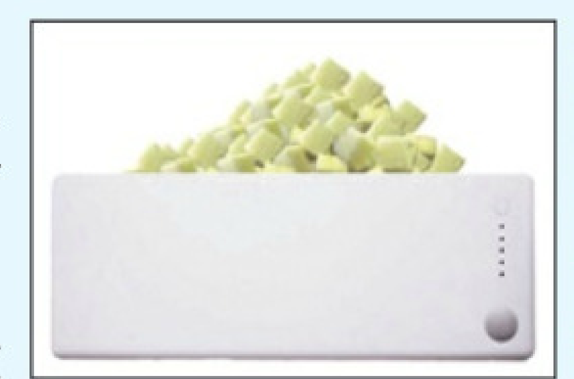
日前在芝加哥举办的美国化学学会上，日本科学家制造出了目前世界上最小的剪刀，不过它非但无法用手操作，而且用肉眼也看不见。因为剪刀仅3纳米长只有分子那么大，一开一合都要用光来控制。这种高科技剪刀可用于帮助操纵身体内的基因、蛋白质和分子等。与真正的剪刀一样，它也是由枢轴、把柄和刀片组成。刀片由碳、氢构成的苯基环制成，枢轴是一种叫做二茂铁的分子。



路人甲： 目前分子剪刀已经可以完整地切下个别基因，希望新的纳米分子剪刀能够解决癌细胞、恶性肿瘤等疾病，真正为人类造福。

奇思妙想

糖电池



位于美国密苏里州的圣路易大学研究人员近来发现，其实可以用醣类分子来当作替代燃料，开发糖燃料电池显然比氢气、甲醇来得更安全。糖电池运作的原理与一般燃料电池类似，以酵素来催化糖类释出电子，主要的副产物是水。任何含糖饮料甚至树汁都可作为原料，不过据说可乐碳酸饮料效果不好，最好的自然是蔗糖加水啦。预计糖电池能比传统锂电池耐久4倍，而其所用的材料都是可以自然分解的。研究人员曾经制造出一枚跟邮票大小差不多的糖燃料电池，并且在223届美国化学学会年会上，用其成功驱动一台计算器。

路人甲： 在路边买点含糖饮料显然要比买甲醇容易得多。也许未来只需带上一大包糖果即可上路，车没劲了加点，人饿了吃点……

宋兵乙： 使用糖电池的机器人是否也能和人同桌吃饭？或者说，能同桌喝个咖啡什么的，至少单身汉们不会形影相吊了。

枕头电话

其实从技术上看这并不是一部电话，只是一台蓝牙免提设备，不过作为枕头显然是该设备最适合使用的方式。今年CeBIT展上perCushion概念型枕头电话技术前进了一大步，内建的扬声器和舒适的外形方便安逸地边聊天边打盹。电力由内置的可充电电池提供，这样就不用拖着难看的电线上床啦。或许Urban Tool的设计师为了能让perCushion的使用者回想起和闺房密友交流感情的美好时光，因此设计了这个适合慵懒小憩的枕头。



路人甲： 如果你有一个正在热恋的可爱女孩，那么买个perCushion送给她吧，它会轻松提升你们的感情指数。

宋兵乙： 如果那个可爱女孩已经成为你的妻子，那么不要让她看到perCushion，它也会轻松提升你家的话费指数。



头牌新闻

冯军冯小刚携手《集结号》

■ 本刊记者 冰河

2007年3月26日下午3点，著名IT厂商华旗资讯与国内著名电影制作公司华谊兄弟在北京昆仑酒店联合举办了新闻发布会。会上宣布，华旗资讯与华谊兄弟就新片《集结号》将建立战略合作伙伴关系，这部电影的影音资料被授予华旗资讯。这一合作表示华旗资讯将把爱国者MP4作为一种全新的媒体介质，借助现有的影音娱乐市场发行渠道进行推广，尝试一条新媒体介质之路。发布会上，华旗资讯总裁冯军、华谊兄弟总裁王中军、著名导演冯小刚以及《集结号》主创人员集体亮相。冯军亲手将爱国者数码产品MP4和数码相机赠送给了导演冯小刚。作为礼品之一，爱国者MP4将是连结本次合作的重要纽带。从发布会上双方透露的合作细节来看，华旗将获得这部电影的MP4影音资料的播放版权。此次合作，爱国者MP4在作为硬件视频播放器的前提下，希望通过文化娱乐产品的授权内置，为用户提供更多的内容服务，同时也表现了华旗资讯对中国正版事业的一贯支持。在中国数码业界，MP4播放器被授予播放权的还是首次。同时，华旗资讯还将专门为《集结号》推出一款限量珍藏版MP4播放器。华旗咨询也是第一个与《集结号》达成合作的IT厂商。



华旗资讯总裁冯军(左)向冯小刚导演赠送国产数码产品

华旗咨询总裁冯军在会后接受本刊记者采访时表示，爱国者近期之所以连续出手，与体育、娱乐等社会各界产业联手，是痛感在国外科技企业强大的技术和资本竞争优势下，仅仅依靠单纯自身的力量抗击来自国外企业，特别是日韩企业的竞争是行不通的。只有集合中国企业的共同力量，才能抵御实力强大的国外企业，并进一步走出国门。此前爱国者支持赞助中甲北京理工大学足球队也是出于同样的目的。此次与中国电影产业的支柱之一华谊兄弟联手，是希望IT产业与娱乐产业各展所长，实现共同的效益最大化，也是为了探索一条产业融合的新道路。



软件圈

MSN音乐精灵面市

MSN插件层出不穷，shell、plus分食MSN用户市场，众多MSN扩展功能里还缺什么吗？娱乐！没错。现在MSN推出了一款基于小i机器人技术开发的MSN音乐精灵软件，并在MSN用户中推广传播。她的出现将大大填补MSN只办公不娱乐的瓶颈，让你聊天听歌同时进行。MSN音乐精灵账户为music001@a8.com，用户只要像添加好友一样添加音乐精灵，即可自由对话，任意搜索和点播自己喜欢的歌曲，其他软件运行不受任何影响。曲库经过严格筛选，因此音质也都有完美保证。音乐精灵24小时在线，即使大洋彼岸的用户也不用担心时差问题而无法听音乐。MSN音乐精灵具备自己的在线音乐库和精准搜索功能，用户无需任何附加操作只需伴随每日MSN登录就可以全天伴随音乐工作。在对话界面敲入想要听到的歌即开始自动播放，省却了下载、保存、播放的固有听歌步骤。



暴风影音更新换代

2007年4月3日，国内最大的播放软件厂商暴风公司召开新闻发布会，隆重推出影音播放软件新品——暴风影音2.0。作为国内第二款自主技术的播放软件，暴风影音2.0首创独特的“MEE媒体专家引擎”，在播放解决策略方面取得重大突破，对播放核心和解码器的智能选择，支持格式数量再上台阶，解决用户面临的文件格式得不到支持的问题。暴风公司副总裁方唯表示，作为全球首创的专利技术，“MEE媒体专家引擎”的框架优于微软Media Player以及Real和MPC内核的现有架构。不再采用简单叠加解码器和逐个尝试的方法去打开文件，对视频文件先进行智能判断后再匹配最合理的播放策略。此次发布活动暴风公司还与金山软件进行合作，推出下载新版本赠送《金山毒霸》2个月的免费使用优惠活动。

阿里巴巴召集“侠客行”

2007年3月28日，中国网络工程师“侠客行”大会的启动仪式在京举行。该活动由中国互联网协会和阿里巴巴集团联合主办，将于2007年5月中旬在杭州举行。阿里巴巴集团CTO吴炯透露，目前邀请嘉宾包括有“软件开发教父”之美誉的马丁·福勒、PHP语言创始人雷斯莫斯·勒道夫以及雅虎著名研究人员简·彼得森等著名软件开发专家。这些嘉宾将做主题演讲介绍自己的一些最新的心得和感想，介绍西方开发界最新的趋势，并通过现场交互活动帮助听众体验软件开发面临的难题以解决这些难题的办法，对中国开发者和企业提出建议。



硬件店

华硕新款GF8800 GTS游戏显卡

伴随着网络游戏盛行，许多网游对电脑的硬件配置都提出了很苛刻的要求。3月，华硕推出了型号为EN8800 GTS/HTDP/320M的GeForce 8800 GTS显卡。该产品采用了最新的G80显示核心，显卡默认频率为500MHz/1600MHz，支持最高2560 x 1600分辨率，采用24材质处理器和20 ROP。拥有强大的显示性能，不仅为目前最热门的网络游戏和应用软件提供强大的系统性能，而且为Vista系统流畅运行奠定了坚实的基础。市场参考价：3788元。另外，在2007年3月15日德国CeBIT大展上，以Vento 7700、Vento 3600游戏机箱产品为核心的华硕高端机箱产品也受到了不少用户的关注。

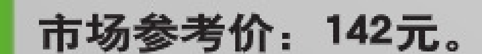




苹果键盘，女性专用？

最近，苹果新概念推出了一款晶透系列性别键盘——KO9V1UP。白色的钢琴漆，心形的多媒体按键设计，以及富有曲线的外观设计和翻盖的保护功能，都预示这是一款专门针对女性的键盘。为了尽量少地占用桌面空间，键盘的布局稍做调整，整个键盘的尺寸比一般的键盘要小一些，外表非常秀气。为了更好地保持这种“陶瓷”的晶透效果，键盘设计了一个暗色的半透明防尘盖，可转动可折叠，非常灵活。当用户不使用键盘的时候，就将盖扣下，灰尘无“孔”也就不入了，同时也能起到防潮的作用。键盘全部采用符合人体工学设计的X架构键帽悬吊技术设计，适于办公，但不适于游戏。




市场参考价：142元。

机箱中的“iPod”

于2007年3月宣布启动“CCIVO新战线”品牌的深圳市新战线科技有限公司，随即推出首款机箱产品——雅魅9803。这款机箱有着颇具ipod风格的简约、精致、时尚外观。新战线负责人告诉记者，该款产品享有专利保护。雅魅机箱除了有着时尚的外观之外，出色的散热性能及人性化设计，同样让消费者满意。规范的Intel 38度设计，保证了该产品的整体散热性能。整个产品及面版设计看上去干净整洁，目前分别有黑、白两种颜色。



Inno3D新产品发布会

3月23日下午，著名图形卡制造商InnoVISION在北京隆重举行主题为Inno3D亮剑中国——新产品中国区渠道策略发布会。在会上InnoVISION面向大陆市场推出顶级的i-Chill系列显卡。InnoVISION总裁何乃立、NVIDIA中国区总经理张建中、NVIDIA亚太渠道运营总监雷雨生、北京中天正业科技有限公司总裁张胜勇、Inno3D中国销售总监陈英权等出席了发布会并致词。Inno3D表示今年将在渠道建设方面树立双品牌概念，即Inno3D品牌和合作伙伴公司品牌，并把今年定为Inno3D品牌年，借助Vista系统带来的商机，做最贴近客户的产品。

长城2007显示器品牌策略发布

3月22日，“长城20年，和你在一起——2007长城显示器品牌策略启动会”在京隆重召开。会上通过宣传片、历史相册等表现形式，再现了长城显示器过去20年的发展历程。同时，长城显示器2007年品牌系列活动之“成长长城篇”正式启动，将举办“寻找中国最古老的显示器”活动。长城电脑显示器事业部副总经理汪深海表示，长城显示器2007年的目标是出货量达到150万台，并在2008年进入国内显示器销量前3名，达到200万台以上的销量。

汉王科技发布“e摘客”



3月24日，一款名为“e摘客”便携数码产品现身汉王科技渠道招商会。它采用国内顶尖的汉王OCR技术，集合了扫描、识别、翻译、发声、屏幕识别等功能。使用“e摘客”摘抄资料时，只需轻轻一刷，就可自动存进拥有数百万字容量的笔中，同时可通过USB口和红外接口将资料传输进电脑、PDA、智能手机当中，并附带电脑屏幕摘抄软件。汉王总裁张学军介绍说，2007年汉王将紧紧围绕核心技术大力发展核心产品，同时产品方向由专业化向大众消费类发展。

945GZ7MC，省钱还玩Vista

性能提高40%，而功耗却降低40%，酷睿看起来很美。E4300虽然不错且难以抗拒，但是对于普通用户来说价格还是过高。折衷的方案还是先考虑一下比较实在的PD820再搭配一块945GZ主板，系统整体性能不错，还有升级空间，真是两全其美。富士康945GZ7MC-RS2H采用Intel945GZ芯片组，整合了目前较为强大的GMA 900图形处理芯片，配合强大的CPU和大容量内存，整机实际使用效果不逊色于很多上一代的独立显卡。更为重要的是这块主板取得了微软vista认证logo，这在该价位的低端板子里面可是不多见的。这块主板用料相当扎实，供电部分采用了扎实的三相供电设计，采取了密闭式的电感和日系高容量电容，对稳定系统供电十分有利。而且主板还提供了一个PCI-EX 16插槽，使有更高图形要求的用户可以升级独立显卡。



市场参考价：599元。



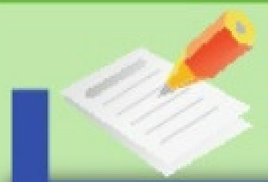
网络帮

趋势科技Web威胁保护解决方案

趋势科技近日为用户推出其最新的Web威胁保护技术（Total Web Threat Protection）。其中空中抓毒Web信誉技术针对网络威胁充分利用互联网的互动特征，为应对不断发展的Web威胁的多重防护方法。趋势科技全面Web保护战略是一种针对网络威胁的多层多威胁防御方法，包括了部署在网关、网络和计算机中的各种创新技术，可以用空中抓毒技术进行无缝工作。趋势科技的首席执行官陈怡桦说：“在进入某个网站之前追查该网站的可信性和信誉，相当于在签定商业协议之前进行信用调查。趋势科技全面网络威胁保护将提供安全说明和限制条件，减少机密信息泄露和身份丢失造成的风险以及网络攻击对公司形象的损害。”

国家信息技术紧缺人才培养工程正式启动

2007年3月30日，“国家信息技术紧缺人才培养工程——第三代移动通信技术培训项目启动仪式暨3G学院成立”新闻发布会在人民大会堂河南厅举行。3G学院，作为国家信息技术紧缺人才培养工程的重点项目，在信息产业部的领导下，致力于建设一个拥有政策保障、政府扶持、领先的教学体系、先进的市场经营机制的移动通信职业教育基地，旨在为国家通信产业的发展建设强大的人才储备。 信息产业部、劳动部等相关领导到场发表讲话。北京邮电大学等高校，业内资深专家、学者也做了专业发言。



记者言

大品牌，大危机

■ 本刊记者 生铁



就在315刚过没几天，神舟笔记本电脑被疑假迅驰事件又起波澜。24岁的中国农业大学学生董顺成向媒体展示他于2005年10月购买的一台带有迅驰二代技术的神舟笔记本电脑。他声称这台型号为“承运B740G”的电脑在购买时销售人员告诉他笔记本电脑是直接从厂家提的货。由于他认为这款笔记本性价比很合适，就购买了。在2006年11月，他从网上看到神舟笔记本被指采用“假迅驰”的消息，其中提到了4款型号，他买的笔记本名列其中。之后他通过英特尔官方提供的测试软件对笔记本电脑进行测试，发现仅CPU合乎标准，而主板和无线网卡并未达到测试标准，感到非常气愤。他对媒体表示：“现在每次开机看见迅驰标识，都觉得是种讽刺，无论如何，厂家不应该骗我们。”

由于董顺成向工商部门和消协投诉未得到满意答复，于是他加入了湖南律师刘建国代理的诉讼者行列。刘建国在2006年7月即开始受理消费者委托，并于9月22日受消费者李卓晗委托开始对神舟笔记本电脑涉嫌采用“假迅驰”一事向长沙市芙蓉区法院提起诉讼。

消费者指出存在假迅驰问题的神舟笔记本电脑，主要涉及承运W740T、W750T、W735T、B740G四款型号。这些型号均由神舟公司于2005年推出。在提交诉状前，刘律师发出征集令，寻找神舟笔记本电脑“假迅驰”用户。他说：“最开始找到我的都是学生，并不富裕，所以我决定免费代理。同时我觉得，这场官司有利于国产品牌对自身宣传和质量加深反思，有公共意义。”向他反映问题的各地消费者有30余人，而他的手机也经常能收到投诉信息。2006年11月法院已经开始审理此案。而董顺成只是这之后的投诉者中的一名。

而对于刘建国代理的诉讼案，神舟公司作出的回复又是怎样的呢？神舟公司称，公司在生产和销售该款笔记本电脑过程中，未曾粘贴英特尔公司的迅驰标识。至于该消费者声称的电脑上所粘贴迅驰标识从何而来，公司“不得而知，也不知其意欲何为”。神舟公司还表示，该款笔记本电脑公司并未以迅驰的名义进行宣传。

这个说法可信么？笔者在这里不作置评（虽然媒体称无论是销售商还是提供迅驰标识的神舟笔记本电脑图片的硬件网站，都声称他们手中的电脑是厂商提供的，对笔记本外观未作任何改动）。作为一家老资格的国内品牌电脑，笔者也情愿相信他们不会做出坑害自己用户的事情。但是他们官方回应的态度，使笔者不禁想到了今年3月15日中央电视台播报了诺基亚5500键盘脱胶事件后，诺基亚官方的反应——其实这个问题的出现也有一段时间了，而在中央电视台点名揭露后，才正式承诺“在一年三包保修期以外，如果诺基亚5500出现了键盘脱胶问题，我们将为问题键盘提供额外两年的免费维修服务。”另外官方声明里还有一句“诺基亚5500键盘问题出现在去年9月上市初期的少量诺基亚5500上。”这句话与神舟公司“电脑上所粘贴迅驰标识从何而来，公司不得而知，也不知其意欲何为。”的话一样会引起用户的反感。

笔者不禁想问，难道这就是IT大企业大品牌回应用户、进行危机公关的辞令么？我们难道不是应该在产品设计推出前就做好严格的测试工作以确保它们的质量么？如果神舟确实没有采用迅驰配置，他们为什么不拿出官方的证据来澄清事实？如果确实有问题，他们又为什么不能坦率一点承认失误呢？什么叫“9月初上市的少量诺基亚5500”？多少台算是“少量”？500台还是50 000台？这么大的跨国企业，难道就不能说出个实数么？就拿中国消费者当糊弄对象么？非要中国的官方媒体出来点名，才作个回应么？

像这样危机公关，只能使用户一步步认清厂商的本来面目。P



"三星电子杯"WCG电子竞技大赛再燃烽火

■ 本刊记者 冰河

2007年3月28日下午，WCG 2007"三星电子杯"世界电子竞技大赛中国区锦标赛新闻发布会在北京嘉里中心隆重举行。三星电子再次冠名赞助WCG 2007中国区锦标赛。自2001年以来，三星电子已连续7年成为WCG的全球官方合作伙伴。经过7年来的快速发展，目前WCG已经成为全球规模最大、参与人数最多、推广最为成功的电子竞技赛事之一，有"电子竞技奥运会"之称。发布会上，三星电子中国区常务副总裁赵乐朋表示，"三星电子是国际奥委会TOP赞助商，也是全球体育和文化盛会的重要支持者。通过赞助WCG，推动电子竞技产业的良性发展。我们希望提供一个整合数字技术、网络技术等尖端科技的公众体验平台，让更多的人体验数字整合革命所带来的新娱乐、新生活，同时感受其中公平竞争的奥运精神。"


三星电子、中视传媒和文化部三方领导共同启动新赛季

"WCG 2007三星电子杯中国区锦标赛"除保留了CS、SC、WAR3、FIFA等传统比赛项目外，还特设了SC、WAR3两个项目外卡赛。届时将邀请历届中国区决赛以及全球总决赛上有出色表现的选手参赛。从即日起可以在 WCG官网http://www.cn-worldcybergames.org/上进行网上报名，也可以在比赛签到当天在各地比赛网吧现场报名。

尤其值得一提的是，继06公益捐助后，2007年WCG再次涉足公益事业，与三星电子联手推出"春苗行动"，旨在配合三星希望小学公益建设。将新科技的效应和影响推广到远离城市的地方去，扩展到所有渴求知识、渴求改变命运的弱势群体中间。对于WCG来说，这一举动已经超越了竞技较量的范畴，而让电子竞技真正走向一种文化。



晶合热点

2007年反盗版行动开始

中国出版者工作协会游戏工作委员会、中国版权保护中心、中视网元娱乐科技有限公司于2007年3月31日在人民大学召开新闻发布会，宣布2007年"绿色正版，健康校园行"活动正式启动。活动从2007年3月31日起在全国11个城市（北京、沈阳、天津、济南、青岛、上海、南京、武汉、成都、西安、广州）50所以上的高校展开，现场将举办万人签名反盗版、正版软件体验、支持正版有奖问答等活动。本次活动将会成为反盗版的代表性活动之一，可以通过此次活动让更多人参与到知识产权保护活动当中，了解知识产权保护工作对整个社会的正面意义，进而成为一个快乐健康的正版软件使用者。



"24365"打造电子竞技

近日，神州通信宣布推出"24365" 大型综合互动娱乐平台。平台下设资讯频道、音乐频道、娱乐频道、竞猜频道、竞技频道、竞拍频道、游戏频道、广告频道及影视频道，提供增值电信服务等业务。据悉，神州通信将通过其"24365"平台，长年组织开展内容丰富、形式多样、赛制灵活、回报丰厚的电子竞技比赛活动。率先实现娱乐消费实名制，以及每月丰厚的奖品、奖金等特点成为互联网电子竞技赛事全新的商业模式。

九城将与EA合作，推广FIFA Online?

目前，有消息透露，第九城市可能已经与世界上最大的互动娱乐开发及出版商之一美国艺电达成战略合作，九城将有可能获得美国艺电旗下的FIFA Online休闲网络游戏的运营权。有人曾看到第九城市董事长兼CEO朱骏连续数日出现在美国艺电公司高层下榻的上海万豪酒店。有消息称，双方可能已经在3月29日基本确定了合作关系，但细节方面尚未得知。

美国艺电最近几年在国内的发展并不算顺利，而第九城市虽然凭借《魔兽世界》等大型多人在线游戏在国内的游戏市场上担任领跑地位，但在休闲游戏的领域尚无建树。很显然，能够合作运营FIFA Online，对于双方都将是值得庆

祝的事情。而美国艺电于2006年9月新上任的中国总裁Hubert Larenaudie在此前曾担任威望迪环球游戏副总裁职务，并直接负责《魔兽世界》与第九城市的签约工作。很显然，这位据说和朱骏“关系甚密”的新总裁在这次合作中起到了关键性的作用。

IEF2007火爆开场

由共青团中央、国务院新闻办、教育部等国家14个部委支持举办的IEF 2007于3月27日在北京大学百年纪念讲堂正式启动。IEF的前身是中韩电子竞技对抗赛，经过3年的发展，IEF 2007扩大了规模，增加了Young Show助学校园歌曲、街舞大赛等项目，力图打造一个国际性的数字娱乐嘉年华。作为IEF2007主要项目的电子竞技比赛，将分为全国职业电子竞技联赛与高校电子竞技联赛两个部分，奖金高达60万元。IEF 2007旨在通过健康的赛事推动产业发展，为净化网络环境起到正确的引导作用，并向“数字娱乐奥运会”的目标前进。



组办方领导与两位形象大使共贺IEF开幕



晶合人物

阿莱克斯·约翰



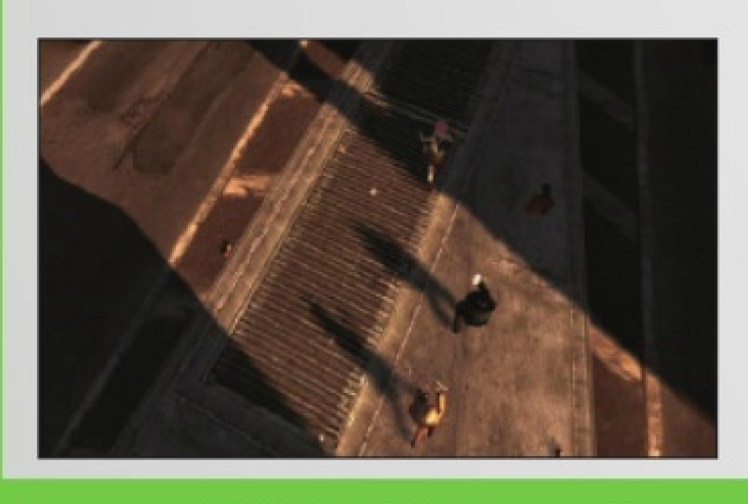
3月，前微软雇员、DirectX的原创者阿莱克斯·约翰（Alex St. John）对媒体放言称，“我认为微软并没有凭借Vista提升PC作为游戏平台的地位。这让我非常沮丧，毕竟那是我曾经战斗过的地方。如果我还在微软，就会花更大的力气确保Vista不插手游戏。”他认为微软在Vista里加入的很多东西都在拖游戏开发的后腿。在Vista里创作高质量游戏当然是有可能的，只是这“太痛苦了，而且完全不必要如此。”对于Vista的安全性，约翰认为，尽管微软一再宣扬Vista的种种安全特性，但“Vista的安全系统做得有点儿过火了。表面上看起来很强大，其实存在很多巨大的漏洞，很容易被入侵，而且还干扰了用户体验。”



晶合新作

《侠盗猎车手》第四世？

Rockstar Games于3月底发布了《侠盗猎车手Ⅳ》（Grand Theft Auto Ⅳ）的第一段预告片。虽然只有短短的1分零4秒，但分辨率为720P高清格式，精美画面一览无余。GTAⅣ是Rockstar公司最出色的动作冒险游戏“GTA”系列的最新作品，预计在2007年10月16日发售。从游戏的画面来看，城市里充斥的已经不再是那些单薄的贴图简单的纸人了，城市也不再是那个好像动画片里一样的地方了。从截图里看到，夕阳投在城市街道上路人的影子，我们知道我们又该更新自己的电脑了……



手机上的娱乐平台dobo登场



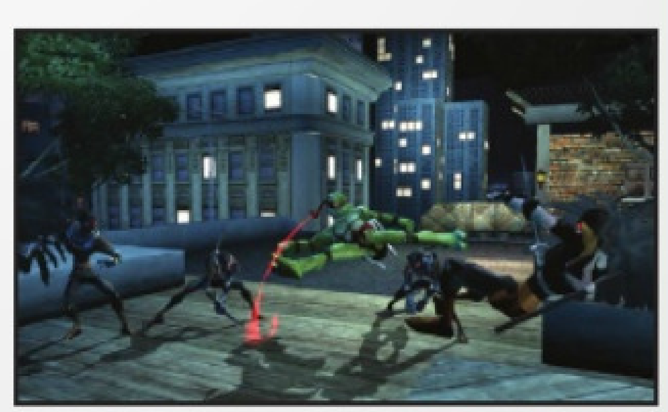
一款整合了手机游戏、即时聊天、个性化头像等功能的免费移动娱乐客户端dobo（豆包），在4月初由唐图科技倾力推出。这款客户端将同时针对不同用户特征，推出男生版、女生版以及游戏黄金集合等不同版本，内置不同的游戏并提供多种皮肤。除了体贴的即时聊天功能，还整合了唐图科技3年来出品的精品手机游戏，用户除了可以免费下载《绿豆蛙》《三国泡泡》等经典游戏，还可以体验到只在客户端首发的两款新游戏，经营类的《小妞种菜》和多层卷轴效果的飞行类对战游戏《精灵森林2》。客户端同时预制《21点》《印加乐园》两款手机网络游戏。

育碧软件即将发行《忍者神龟》简体中文版

2007年3月27日，上海育碧宣布即将在中国大陆地区推出由同名CG电影改编的动作游戏——《忍者神龟》简体中文版，游戏平台为PC。

最新的《忍者神龟》是一款动作类游戏，由育碧蒙特利尔制作室开发。游戏中用了大量新版电影中的设定，相当强调玩家的反应和协调能力。在本作中，生活在纽约下水道中的乌龟们必须面对与以往所不同的全新威胁。每只乌龟都有自己的独特技能，如何灵活运用各自的能力，将成为新版《忍者神龟》游戏的一大特点。

育碧软件蒙特利尔开发组创意总监Nike





Harper表示：“新版忍者神龟电影讲述了一个家庭与青春期的故事，我们了解青少年的心理，并努力把这种矛盾结合到游戏中去。这将是一个完全不同于以往旧版忍者神龟的游戏，提供真正的忍者体验，让忍者神龟走下银幕，展现顶尖的动作魅力。不仅是孩子和青少年，成年人也会为他们着迷。”



晶合声音

《寻仙》来袭

今年以来，一直在制作中的国产网络游戏《寻仙》陆续播放出了自己的视频。3月30日，像素公司推出《寻仙》一次封测版本中符咒师的战斗画面。以制作《刀剑》系列闻名的国内开发企业像素公司总经理刘坤就开发中的《寻仙》接受了记者的采访。

大众软件：读者比较关心新游戏的品质，在刀剑系列中爽快感和独特的动作感会在《寻仙》中再度出现吗?

刘坤：如果说设计是游戏的方向盘，那么引擎技术就是发动机，好的技术十分关键。《寻仙》这个产品在技术方面有了很大的进步，从目前像素公布的录像上读者就能看到有哪些特点。《寻仙》的人力、物力、规模和投入都几倍于前代产品，我们搭建了一个很大的世界，玩家可以自由地在世界里探索，室内室外地上地下都可以动态地穿梭，同时依然保持很好的细节精度和丰富性。《寻仙》会有很独特的战斗感觉和操作，这一点继承了《刀剑》的很多特色，但上手会容易得多。游戏更加关注多人之间职业的配合，会产生一些远程战斗的职业。表现风格上也更有神话色彩，比如法宝大战和多人骑宠系统。

大众软件：谈谈选择《寻仙》这个项目的想法。

刘坤：新项目的开发可以说是我们这样的开发公司头等重要的大事，我是从两个角度思考来决定这件事，就是公司外部条件和内部条件。外部条件主要指的是了解市场目前的状况，观察成功游戏的经营模式和市场份额；内部条件指的是对自己公司内部能力的评估，分析公司发展的需求，对以往开发路线的总结，了解开发人员的愿望等……在设计上，必须要在风险和稳妥之间寻找一个平衡，不要幻想兼顾所有人的爱好，也不能追求让所有人表面上认同。游戏定位的难度不能远远高于开发团队的实力，要务实。基于这样的考虑和现实，我们选择了《寻仙》。

大众软件：像素公司已成立5年，对未来的5年有什么想法?

答：是的，的确公司成立5年了，目前公司规模已经达到80多人了，还在不断壮大。资金的积累比较充足，做好了打持久战的准备。像素未来五年打算进一步巩固目前取得的成绩，保持最宝贵的进取精神。5年时间很快，能做的事情很有限，没有太多奢望，只愿游戏做一个成一个。到第10年的时候，我希望那时候的开发人员应该超过200人。我们希望从《寻仙》开始会是一个新的开端！



晶合快评

托奥运的福



■ 本刊记者 生铁

2007年3月28日，任天堂公司在自己的官方主页上发布公告，声称任天堂与世嘉公司联手合作，开发一款以2008年北京奥运会为主题的体育类游戏。在这款游戏里，任天堂的管工马里奥（MARIO）和世嘉的小刺猬索尼克（SONIC）将同台竞技。该游戏将会在任天堂的家用机Wii及掌机NDS上推出。

这个消息在两个方面吸引了人们的注意力。首先是2008年的奥运会，其次是我们从小就耳熟能详的两大游戏明星的首次联手。

这次玩家们能够亲自体验两大日本游戏企业的著名角色首次共同登场，可说是全托北京奥运会的福。据悉世嘉公司此前已经取得北京2008年奥运会的独家游戏开发权。

消息发出后，当事企业对此发表了官方的看法。

国际奥委会授权媒体（International Sports Multimedia）公司CEO兼会长Goldsmith先生表示：“奥运精神体现的是竞争与热情。MARIO与SONIC作为带给大家欢乐的角色，以竞争者的姿态出现在奥运会赛场上，将会给包括年轻用户在内的所有人带来极具感染力的奥运会。”

SEGA公司的COO小口久雄的态度非常谦逊：“能够与任天堂、ISM进行合作感到非常激动，能够集结世界上最出色的游戏角色，并在游戏中参加世界体育界最高盛典，我们感到非常兴奋。”

任天堂董事宫本茂的说法则说出了玩家的普遍心声：“作为两家公司各自的代表性角色，索尼克与马里奥很长时间内在电视游戏领域中都是作为对手的。以前也曾经多次考虑过一起登场竞演，但是这次终于能够将这个梦想实现在奥林匹克赛场上。SONIC与MARIO，究竟谁的速度更快？请在实际游戏中用自己的眼睛去予以确认吧。”这是多么富有煽动性的广告辞令啊……

体育类游戏，向来都是拥有绝对市场的游戏类型，而明星角色客串类的体育游戏，在我们的经验里，通常都是以趣味性取胜的作品，其中的竞技因素并不显著。借助奥运会的大势来推动游戏销量的，也早已有之。Epyx公司1984年开发的游戏《洛杉矶奥运会》销售量超过10万套。而笔者在PC上玩到的第一款体育类游戏，是以1988年汉城奥运会为主题的竞技游戏。在那款单色显示的游戏里，最有趣的比赛项目莫过于射箭了，要玩好射箭，你必须考虑好风速的影响。



在这款暂名为《马里奥和索尼克——北京2008奥运会》的游戏里，任天堂的路易、耀西，SEGA方面的力柯、塔尔斯等知名角色也会联手出场。借助Wii和NDS独特的操作方式，想必在虚拟的北京2008奥运赛场上会有好戏上演了。不知在游戏里是否能遇到我们的5福娃，让它们与这些日本角色展开比赛。

强强联手 高手带你亲临大作

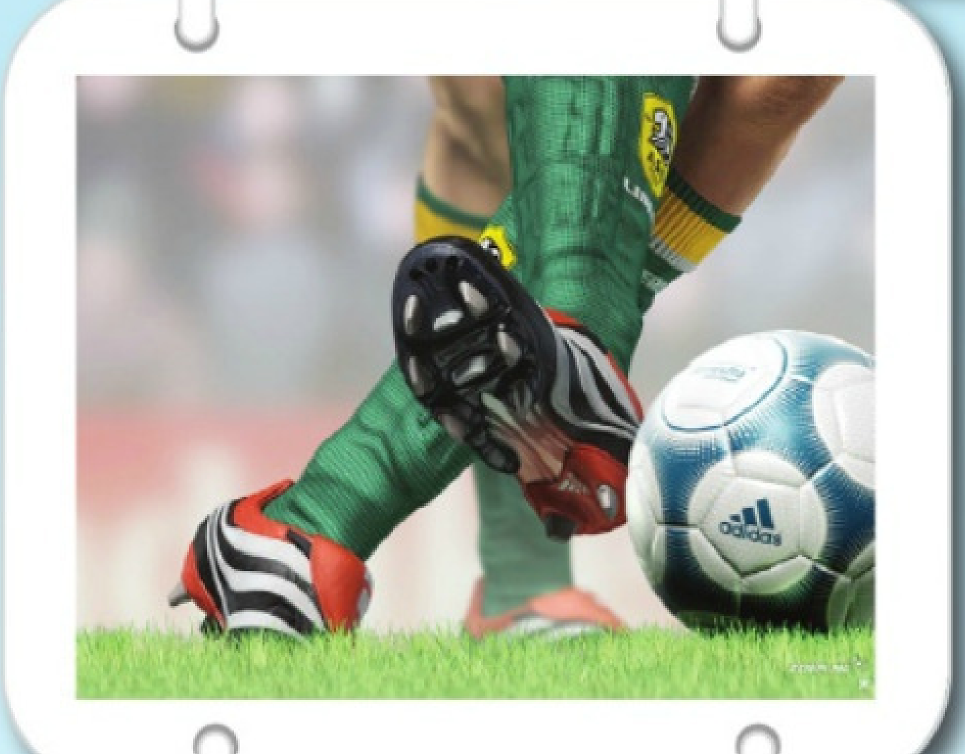
■策划：本刊编辑部 ■执笔：Suki、生铁、cOMMANDO、9神球、风梦秋

前言

编辑部里有几把好手，像特立独行的cOMMANDO、幽默风趣的8神经、暗藏小资情怀的生铁君等，个个写得一手好文章，也各有不同的游戏偏好。眼看着那些或跳票数年，或知名续作，或成功移植的游戏产品如雨后春笋般破土而出，Suki身为“前线地带”的主管编辑自然有着无可推卸的重任，将这些游戏的真实体验带给大家——那是必须“滴”！

今次在Suki的大力要求之下，除了编辑部中的几位强者亲自出马，还邀来了品游轩的风梦秋先生。他们各自挑选了一款游戏产品，并在限定时间内完成了第一手体验报告。《潜行者——切尔诺贝利阴影》的游戏氛围，正符合生铁君目前的心理状态：在未知领域中摸索，步步为营，享受在微雨泥泞路上的徘徊，带着些许期待与审慎之心。虽然8神经企图以“9神球”之名来托高自己的球技，但编辑部常常可以听到他与某些人对战“PES6”时发出各种惨叫声，而《实况足球2007》则是他扳回局势的最新一作。风梦秋，为人貌似忠厚，呃，Suki的意思是说，他很忠厚，少言沉稳，但钻研各类游戏多年，风采了得，实在是抓来写“潜水艇”的上上之选。可能你对cOMMANDO君所选的《虚拟网球3》不以为然，此等游戏何以与《潜行者——切尔诺贝利阴影》等作列在一起？嘿嘿，看过c君的文章后再来评判吧！

其实关于上述作品的前期介绍我们见了不少，不过真正拿到游戏之后，它们是否名副其实？是否有过人之处？还存在哪些不足……各位看官且随我们步入本期专题——《强强联手 高手带你亲临大作》。







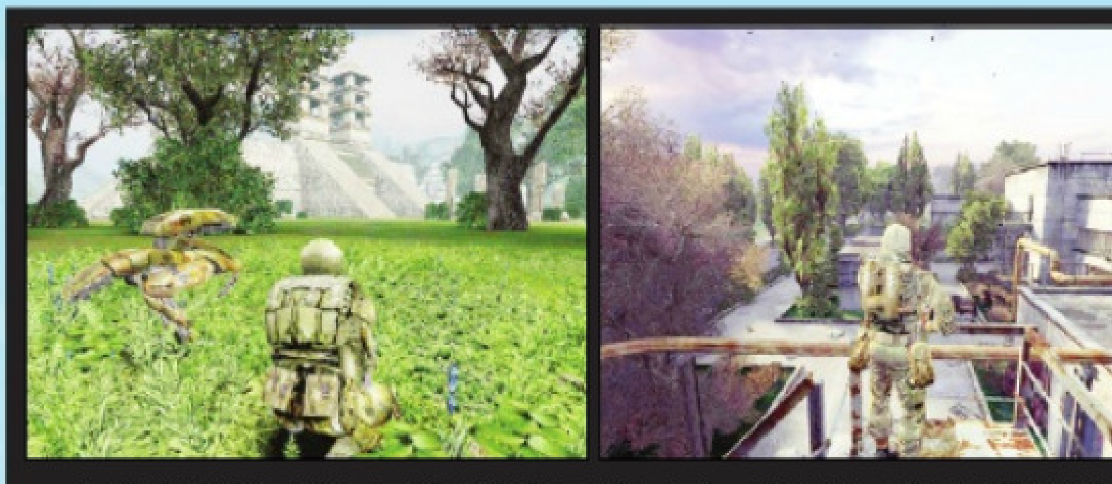


类型：第一人称射击
制作：GSC Game World
发行：THQ
系统配置要求：
操作系统：Windows XP
CPU：AMD 2800+
内存：1GB
显卡：GeForce 6600
硬盘空间：8GB
推荐度：4.5

S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl
《潜行者——切尔诺贝利的阴影》，一杯纯正的伏特加

■晶合实验室 生铁





早期的游戏开发画面和中期的开发画面，完全是两个时代的产物

在游戏开发的类型化和商业指向性越来越强的今天，只有真正的“某一类型游戏爱好者”才能凭借对游戏的“嗅觉”发现真正优秀的游戏作品。自2001年初笔者就知道了《潜行者——切尔诺贝利阴影》这款游戏的开发消息，但是真正给我留下印象的，是2002年秋天发布的几张游戏截图。从图上看，画面风格和现在我们玩到的《潜行者》已相差不多。我当时非常惊讶于这几幅图片留给我的逼真印象，无论是变幻的天空还是茂密的草地。我当时无法想象需要怎样的硬件配置才能玩这样的一款游戏。

从那之后，就是长时间的音讯渺茫。后来又陆续出了一些风格相近的游戏，但我始终对它留有印象。俄国人在创造领域的风格是无可替代的，我知道这一点，我相信自己对这款游戏的嗅觉。

有国外媒体断言，《潜行者——切尔诺贝利阴影》将会成为后FPS时代的经典。而在我看来，后FPS时代是从《半条命2》（Half-Life 2）开始的。现有的硬件显示技术保证了游戏在结构和画面上都能有更大的施展余地。除去《半条命2》有些可圈点之处外，Monolith的F.E.A.R.和《炼狱死囚》（Condemned）也是非常不错的FPS类作品——但它们首先是为家用主机量身定做的，PC版本只是移植作品。而正在我对近期FPS作品普遍感到厌倦（包括外包制作的令我感到极度乏味的F.E.A.R.资料片）的时候，《潜行者》却出现了，让我对游戏投入了十分少见的热情。我甚至找回了玩《异尘余生》（亦称《辐射》）时的某种感觉。在我为大家介绍我对这款游戏的上手感受前，我必须再向大家介绍一部和游戏基本同名的电影，那就是前苏联导演塔尔科夫斯基1979年的电影巨作《Stalker》（中文译名亦为《潜行者》）。塔尔科夫斯基在电影界的影响相当大，基本可以等同于电影界的托尔斯泰。在这部充满深刻哲理、晦奥难言的长达3个多小时的电影里，他塑造了一个叫做The Zone的陨石坠落地区。在这片被军队封锁、原住民神秘失踪的地区，常常有一些被称为“潜行者”（Stalker）的人物。他们对这个地区十分了解，并乐意带领来自不同行业、性格各异但同样甘冒生命危险的人潜入这个地区，因为据说这个地区能使人们内心的愿望成真……



深夜里的火车头

游戏中的建筑几可乱真

如果你对应着这部影片的寓意和氛围，再来玩这款游戏，那么你的感受会更深入一层。在笔者看来，游戏不仅在场景环境上与电影有所类似，并且游戏结局的“许愿机”也与电影中的“ROOM”有所暗合。当然，由于游戏类型的限制，尽管游戏尽最大努力没有落入“找与杀”的俗套，但那一层浓重的哲学暗示与神秘色彩仍然在上手数小时后被削弱了。然而在游戏流畅自然的片头动画里，这种强烈的个性依然存在——漆黑的雨夜里，一辆坐满士兵的军用卡车独自飞驰在荒野中的公路上，这一景象给人一种带有安全感的暗示。随着镜头视角的深入，你会惊讶地发现，这辆卡车里除了司机外，其他的“乘客”全部是死人。一种压抑感和紧张感弥漫而出，而刚刚获得的不确定的安全感全部丧失。游戏就在这样的气氛里开始了。

下面就笔者游戏初上手的几点感触作一下介绍。



这是切尔诺贝利的真实场景与游戏中的场景比较图

选单界面

游戏选单界面的设计直接关系到玩家对游戏的最初评判。游戏玩多了，从游戏的主选单界面，你就能揣测某款游戏是否符合你的口味。这款游戏的选单界面制作得还是相当细致的，并且进入每一选项都有独特的动态画面，阴郁低沉的音乐风格也非常调动玩家的胃口。整体风格厚重而不俗套。

声光色效

当你扮演的角色第一次从狭小古怪的地下室出来，就会为外界广袤逼真的景色所折服。高大的白杨树矗立在晚霞中，天上有无数的飞鸟，密匝的草地在风掠过时泛起阵阵涟漪。一阵风夹带着落叶和尘土扑面而来……没错，是尘土，就像真实世界里尘土刮到我们脸上时的感觉。我从没在其他游戏里体验过这么真实的风和尘土的感受，这个游戏里体验到了，它是如此真实可信。游戏的环境音效制作也相当贴切，贴切到你并不感到突兀，甚至有时你会忽略它，因为它和现实里的环境音效是类似的。游戏是模拟真实的时间和天气变化来进行的（按小键盘上的“/”或“*”键可加快或放慢时间），其间的变化可说是天衣无缝。从天空中云层的变化就可预知气候的改变，这就决定了你完成任务时希望选择的时辰。游戏中还有些任务需要你在特定的时间里面完成。

任务系统

谈到任务，没错，这个游戏借鉴了RPG的任务接受系统。很多初玩者热情地给这款游戏冠以3D版《辐射》的称号。当然对于新玩家而言，我们不如用《魔兽世界》来打个比方。玩过《魔兽世界》的人都明白，在某个特定地点和一些特定的NPC，可以同时接受若干任务。其中一些重要的任务会推动情节的发展，开放更广大的探险地域；另外一些相对次要的任务，则可使你获得更多的物质奖励。你可以同时接受多个任务，选择完成的顺序。由于游戏中存在多方势力，你接受某一方的任务，那么另一方的任务就无法接受——这完全是RPG的任务系统。《潜行者》就是一款RPG色彩的FPS游戏。


游戏的初始地点，野外的凶险使你觉得这个村落格外温馨

负重

负重也是一个标准的RPG概念。在这款游戏里物品的元素相当多。除了服装、枪支、子弹、任务物品外，还要有各种疗伤药物、防辐射药物以及食品（你的角色会定期要求补充食物，否则会死得很难看）。负重的设计很直观，和《辐射》或者《暗黑破坏神》的界面类似。每样物品都有自己的重量（个别任务物品除外），而主角的负重能力是50公斤。当你携带的东西超过50公斤后，你快速行进时的耐力值就掉得很厉害。很快你就会走不动了，然后只能静止在原地等待耐力值的恢复——而这在被敌人追袭时，将会带来致命的危险。如果你携带的物品总重量达到60公斤，你只能呆在原地根本动弹不了。

射击感

可以认真地说，这款游戏的射击感非常真实，令人非常满意。射击感是FPS游戏永恒的重点。除了射击本身的射速、音效外，它和游戏的时代背景也要统一。在这款游戏里，你所获得的任何枪支的发射状况都不一样！就像真实的枪支那样，有的枪弹射向偏左，有的偏右，或者偏上偏下。每拿到一支新枪，你都要对它的射击进行校准。以我初期身上所带的两件主要火力武器IL86步枪和一支改装过的AK74/2来看，前者的弹着点明显偏右，射击敌人时准星瞄准敌人右下腹会增大毙敌的几率。后者是经过改装的武器，我只得到过一支，其射速达到了游戏中武器射速的最高值。可能是因为射速的原因，并没有发现弹着点的明显特征。我在这支AK74上加装了瞄准镜和榴弹发射器，用起来非常爽快。但是由于游戏引入了真实武器的磨损系数，所以使用过一段时间后，它的磨损度增加，很容易在和敌人交火时发生射击卡壳的现象。说了这么多，千万不要以为前面提到的射击状况和磨损系数会使游戏的可玩性降低——它只是“部分的拟真”而已。接触过真枪射击的玩家会感受到这款游戏对射击感模拟的恰到好处。




带有前苏联风格元素的楼房和装饰画——我想正是这些似曾相识的元素使我们对游戏有更多的投入感

AI互动

最后再谈一下AI互动的问题。游戏的AI，我只能用“相当自然”来形容。无论是那些遭受辐射的变种野狗、野猪，还是潜行者、士兵、独行客、流窜犯甚至你自己，在旷野里都会发生合理的互动。一直在身后追杀你的凶悍士兵，被野狗袭击而死将成为可能。敌人的攻击行为也同样像那么回事。有一次，仍是在旷野里，当我用刀从背后悄悄结果了一个敌人后，还没等转身，就被他的同伙从背后蹲射击毙。真可味“螳螂捕蝉，黄雀在后”，我就是那只螳螂。


当你第一次睁开眼，你看到的不是你的妈妈，而是这个老头。他是你的任务提供者，有点像你的老板或救命恩人，但同时他又会和你做些不对等的物品交易

当你躲在旧车后，看着你要暗杀的任务目标在PDA屏幕里一米一米地向你埋伏的旧车边靠近，而你却不知道他带了多少卫兵过来时，相信我，你会认为这个游戏是值得一玩的。当然，这个游戏会出补丁。不仅会出补丁，还会出资料片，还会出2代，我敢肯定。因为它有个好胚子，就像《辐射》一样，再多做几款也没问题。不过它的第一版本，仍然有一些Bug。只是以游戏初出茅庐的开发团队而言，这也在意料之中。

类型：体育模拟
制作：Konami
发行：Konami
系统配置要求：
操作系统：Windows XP
CPU：2.0GHz
内存：512MB
显卡：支持DirectX 9.0c的显卡
硬盘空间1.5GB
推荐度：3.5



Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007
《实况足球2007》体验手记

■晶合实验室 9神球

《实况足球2007》（Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007）终于正式发布了（以下简称WE2007）。就“实况”系列而言，本作的名称长得有点匪夷所思，并且同时冠有的“WE”与“PES”两个标题，也让人有些弄不清本作究竟是怎样的性质。实际上，WE2007仍然属于WE10的系列作品，是最晚发售的面向北美地区的一作（PES6是面向欧洲地区发售）。一款游戏能弄出3个版本来，而且个个都卖得不错，怪不得“实况”系列近年来不仅在口碑上胜过FIFA，在销量上也丝毫不输给对手。

WE2007是在PES6的基础上制作的，在系统上与PES6基本上没有区别。不过为了适应北美地区玩家的口味，在手感上做了一些微调，同时去掉了PES6的一些Bug，语言也精简为两种，这让游戏的原始安装程序瘦身不少。下面，我们就从几个主要方面来讨论一下WE2007的变化。



从开始界面拔脚怒射的阿德到游戏的系统菜单，可以看出与PES6相比几乎没有什么大的变化。新增的联网功能是比较引人注目的，当然要想使用这个联网模式，必须有正版的CDKEY。游戏帧数默认在60左右，由于画面素质没有显著提高，也不会对玩家提出更高的配置要求，这可能会让一些希望以Xbox360版“实况”画面为制作基础的玩家感到略微失望。Konami号称在WE2007中使用了更多的人物特效，部分球员的外形也有所修正，但根据笔者的观察，没有看出明显的区别来，至少日渐消瘦的罗纳尔多在WE2007中仍然是不折不扣的“肥罗”。同时，俱乐部球队的阵容也没有针对冬季转会期的变化进行任何调整。对于AC米兰这样冬季转会期有大动作的俱乐部来说，其球迷玩家势必要手动转会了。

在游戏中可以进行玩家设定，不会再出现黑屏Bug

游戏的手感变化是最为明显的。首先是游戏的节奏。先回顾一下前两作：WE10与WE9相比大大加快了进攻的节奏，盘带过人变得更容易，裁判不会轻易判罚中断比赛；PES6在此基础上增加了防守队员的AI，但对射门的感觉做了大量调整，许多原本可以轻易打进的球现在都会被打飞。WE2007可以说在两者间取了一个中间值，游戏的进攻节奏并没有慢下来；如果能成功地完成传球，很可能比原来更快地攻到对方禁区，这是建立在传球速度的提升和队员更努力地跑动接应的基础上的。但要注意，传球传丢的可能性增加了，尤其是△键的直塞球，简直是在草坪上滚得风驰电掣，接应队员速度慢了根本赶不上。在这种情况下，只能要求玩家尽量在拉开空当后再传直塞球，以免被对手断下。

在盘带方面，PES6中身体平衡性高的球员带起球来真是无敌，单个对手很难进行成功的防守。在WE2007中盘带的作用并没有弱化，球员的灵活性还略有提升，如果你是一个善用R2键玩各种技巧过人的玩家，会感到很爽。但相应的防守队员的灵活性也有提高，尤其是在身体接触时，即便没有按键伸脚去断球，只要站位合理，也比原来更加容易把对手的球断掉，这对习惯双人包夹防守的玩家来说比较有利。由于对手的速度和灵活性有一定加强，在正面拦截时尤其要注意，上抢和铲断要格外小心，否则对手随便一加速就可把你甩在身后。在对付电脑的防守时，一些打法仍然与PES6一样。例如在加速奔跑中身边一侧有对方球员贴身紧逼，这时只用向另一侧轻轻一拉，对手就会立刻铲球却铲了个空。这说明WE2007防守队员的AI与PES6相比没有太大变化，只是在身体的物理碰撞方面有一定调整而已。此外，在WE2007中玩家可以更加频繁地使用20～25米距离的射门。只要身边没有对方球员的贴身防守，你有足够的摆腿空间，哪怕射门的是一名精度不高或没有远射特技的球员，命中率也会相当高。



快速带球中诱使对方铲球过人的套路依然存在，就像经过排练一样默契

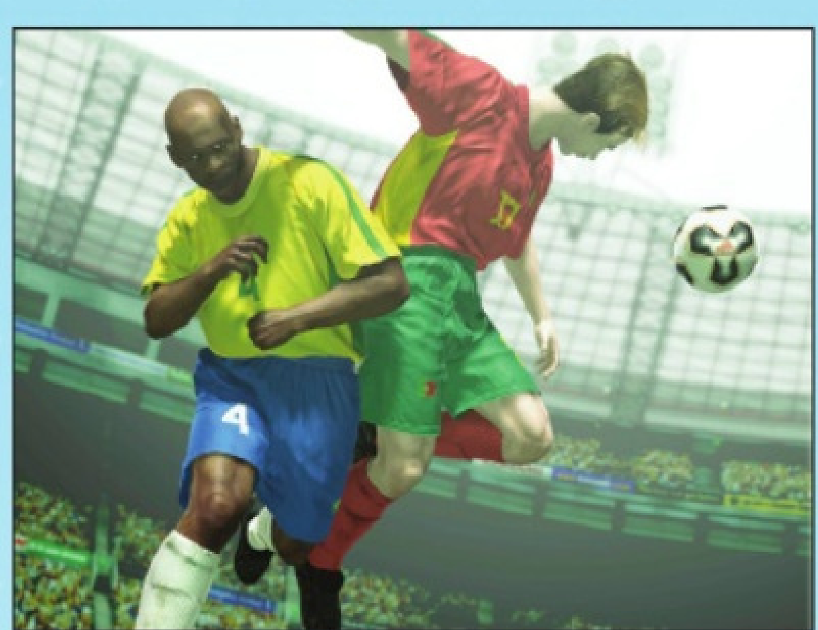
一对一的防守更讲究技巧，站位合理很重要

WE2007还修正了前作中一些奇怪的问题。例如前作在进入游戏后选择“玩家设定”指令会黑屏，还有左边后卫总是在打完60分钟后就几乎体力全无等都得到了改善，同时游戏的菜单中还新加入了PUMA的广告。Konami在游戏广告上进步明显，在游戏的进化程度上也要下更多功夫才行啊！

“实况”系列每出一款新作，都必然比前作有进步。这是许多玩家的看法，因此有许多玩家都在考虑是否用WE2007替换掉PES6。严格来说，相比PES6而言WE2007的变化是明显的，但是否变得更加出色倒很难说。毕竟只是针对不同地区发售的版本，并没有规定哪一款更加主流，是否更换新版本就全看玩家的选择了。







类型：模拟
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
系统配置要求：
操作系统：
Windows 2000/Me/XP
CPU：P4 2.4GHz
内存：512MB
显卡：GeForce4 Ti4200/RADEON 8500级别显卡
硬盘空间：2GB
推荐度：4

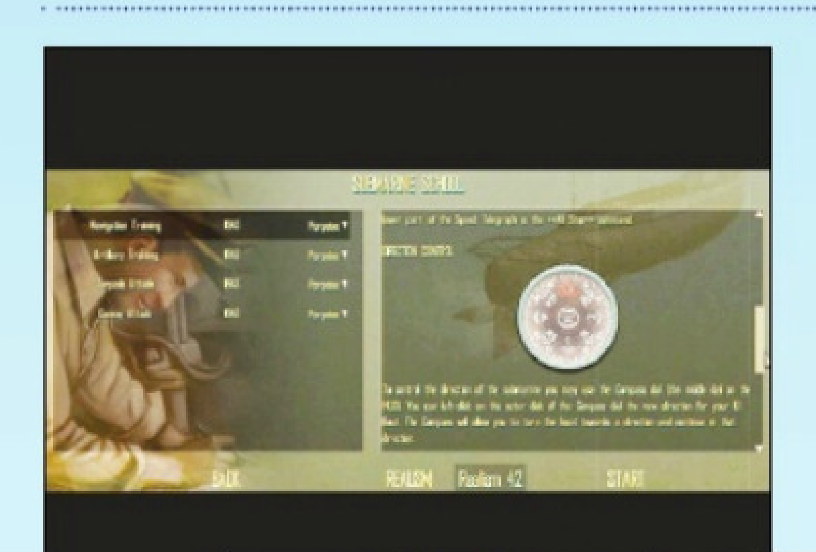
Silent Hunter 4：Wolves of the Pacific
《猎杀潜航4——太平洋狼群》试玩感受



■品游轩 风梦秋

前阵子电视上还看到回顾二战时在珍珠港被偷袭重创的美国海军，在太平洋战场上与日本强大的舰队周旋并逐渐扭转战局的历史。而最近上市的第4代的《猎杀潜航》，就是让我们担任一艘美国潜艇的舰长投身于这一广阔舞台，亲历这一段历史，参与中途岛、珊瑚海等历史上著名的战役，或去完成诸如击沉正在日本港口维修的大和号这样本是异想天开的任务。相信那些和我一样对军事模拟类游戏有兴趣的玩家早已跃跃欲试了。

记得多年前曾在游戏店看到《猎杀潜航》的1代、2代，不时有人对其产生兴趣想要尝试，但在没有说明书或者攻略教程之类的情况下，都是摆弄了半天不知所措而最终放弃。仅有个别极有耐心的人通过不断琢磨和尝试，最终掌握操作方法，能够顺利出航击沉许多船只。即使鱼雷耗尽还得用枪炮锦上添花，然后全身而退，很有成就感，所以即使是面对简陋的界面也玩得津津有味。



教学模式只有简单的说明

这个难以上手的毛病到现在也没多少改善，笔者现在尝试这款新作仍觉得很难上手。虽然它有个“潜艇学院”的教程，教你如何航行、下潜，使用鱼雷、对空机枪和舰炮以及模拟实战，但只是在教程描述的地方以简洁的图文说明最基本的操作而已。游戏开始以后就得靠你自个儿琢磨，再没什么帮助和提示了。对于我这样的新手来说，界面上众多的按钮和选项恐怕抱着再厚的说明书，一时半会也是搞不清楚的。如果能设置教官或助手之类的辅助工具，循序渐进、由浅入深地指引我们了解各项功能、各种设备的使用，或是一些高级的技巧，相信那样会吸引更多的玩家。

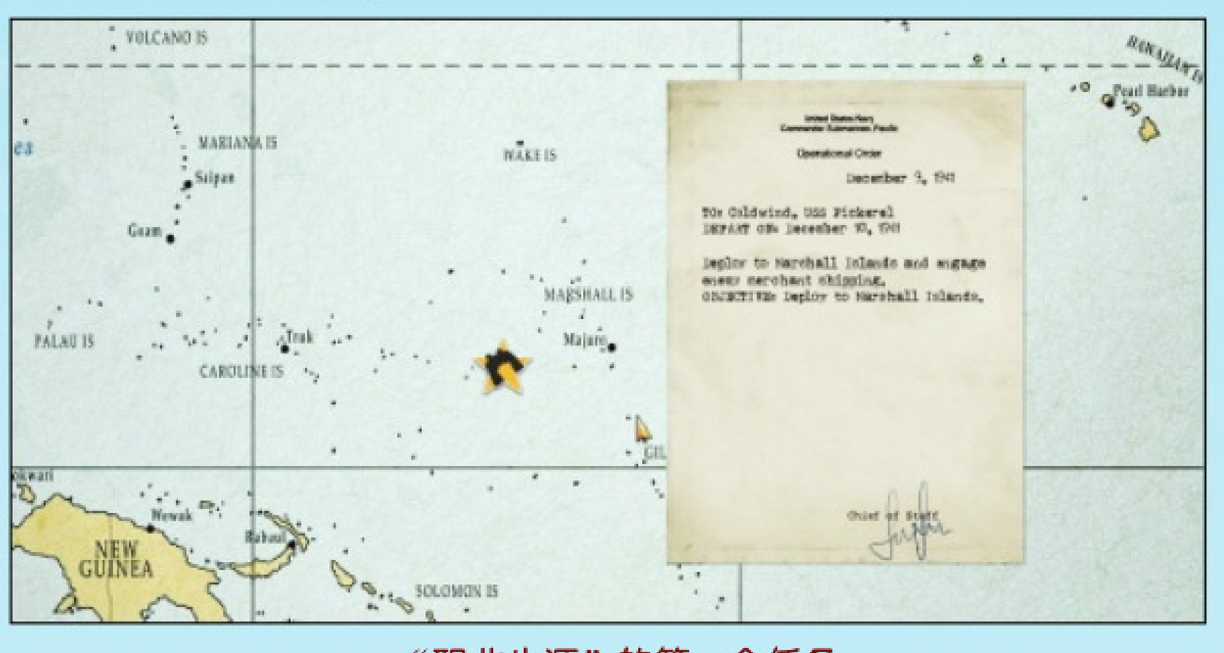


视角切换到舰桥上看潜艇下潜

当然，这并不是什么大问题。该系列其他方面都已经得到很大的改善，特别是图像。作为育碧的游戏，从3代起就充分利用了最新的3D技术，声光效果出众：蓝天下自由翱翔的海鸥、常被誉为所有游戏中效果最佳的逼真海水浪花、船只被击中受损或是爆炸直至断裂下沉的场面都特别华丽。玩家可以查看潜艇内部各个部位，观察各种设备和负责各项工作的船员，还可以亲自操纵机枪和舰炮射击飞机和船只。4代在图像上甚为精美，舰船的模型更细致、环境的细节更丰富，还出现了日夜和天气的变化等；潜望镜上还会有水花，刚伸上去时画面还会变得模糊。遗憾的是笔者暂时使用的低档显卡无法呈现，所以附上的截图质量也不佳。


炮轰日本船只


珍珠港



“职业生涯”的第一个任务

游戏主要模式是“职业生涯”，还有“快速任务”和“单次巡逻”2种。后两种大多是根据史实设定的任务，也有击沉大和号这样虚构的。“职业生涯”模式中，玩家扮演新任舰长到遭袭后的珍珠港报到，然后就开始接受简单的任务，出航、巡逻、寻找和攻击日方商船。虽然是比较自由的模式，大多数时间是孤寂的航行，但从接收到的各种信息仍然可感受到自己正置身于火热的太平洋战场上。而后来如果表现突出就会得到更重要的任务，也会直接或间接地参与到重要的事件中去。职业生涯中赚到的声望可以用来购买更好的雷达、鱼雷等装备，到后期还能得到更高级型号的潜艇。虽然刚才说到上手不易，不过游戏的设定允许自由调节燃油、氧气等是否有限制，航海图上是否显示发现的船只等不同的真实性选项，如果以默认最容易的模式进行，就会省去很多顾虑，可尽情在海上转悠慢慢搞清楚玩法。而原有的压缩时间——游戏加速的功能现在最多允许加速8000多倍，可以让无聊的航行过程大为缩短。如果加速太快的话游戏会有些卡，而且每次发现新目标或者收到信息时就会自动恢复到正常速度，又得重新调整不免有些麻烦。船员管理系统会自动安排3班轮换，开始的时候搞不清楚船员的能力、特长之类的也可不用理会。等到熟悉游戏后，玩家就可以尝试提高真实性，比如设定为有限燃油、氧气等。这样就需要考虑航程、速度等，以保证燃油足够返航，经常上浮以补充氧气、电池充电等。如果到最后，你已经能够像那些资深老手一样，关闭在航海图上显示探测到船只的功能，通过听声纳、看雷达等或是用尺子、圆规等在航海图上计算速度、方向来确定敌舰的方位，并且开启手动瞄准系统，每次通过测距离、算角度、查资料等，手动输入各项数据到鱼雷数据计算机中，最后发射鱼雷并击中敌舰——那才是真正的模拟，也才有真实的成就感。

航海图

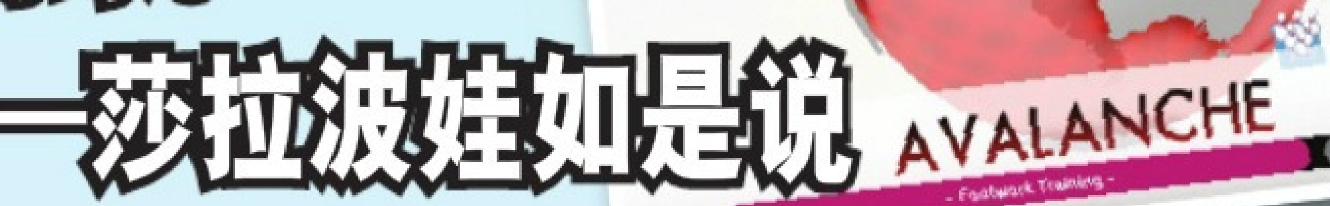
游戏还有“博物馆”的设置。在博物馆中可以查看美日双方各种舰只的模型和吨位、航速、高度等资料。在高真实度下则需要自己观察敌舰的样子，核对资料来确定是哪个型号，然后查到相应的数据输入到雷达数据计算机中。

游戏的多人联网功能允许8个玩家通过局域网，或者4个玩家通过互联网进行游戏。可以合作也可以对抗，设定的和生成的任务可带来很多不同乐趣。

《猎杀潜航4》保留了前作的优点，主要在图像等方面加以改进；把战场从欧洲转到更加精彩的太平洋，从盟军船只与德国潜艇的较量变成美国潜艇与狂妄的日本海军的周旋。目前虽有些许问题，但随着补丁和插件的推出应该会得以解决和完善，成为该系列和该类型的一个优秀继承者。

类型：体育
制作：Sega Entertainment
发行：Sega Entertainment
系统配置要求：
操作系统：
Windows 2000/Me/XP
CPU：P4 2.4GHz
内存：512MB
显卡：GeForce4 Ti4200/RADEON 8500级别显卡
硬盘空间：2GB
推荐度：4

Virtua Tennis 3
虚拟网球3
——莎拉波娃如是说



■晶合实验室 cOMMANDO

某游戏杂志编辑罗四维走在马路上。他身体孱弱，手不能提、肩不能扛，但渴望运动。于是他四处张望，寻觅又寻觅，终于看到了莎拉波娃。看到这位网球名将，他心中喜悦又感激。他说：“莎拉波娃，您的正手回球强劲而准确，发球时令敌人颤抖，我寻到何等合适的对谈者！”

莎拉波娃对罗四维微笑着，说道：“我知道你渴望在电脑上做一些运动，在虚拟的世界中满足自己的渴求，为何不试一下《虚拟网球3》？


多么简单而明确的画面

它出现在几乎所有的游戏机平台上，它的上一代作品取得过惊人的成功，它的身体里流淌着街机的血液，你难道会怀疑世嘉的实力？

你看这栩栩如生的头像，和我何其相似。他们把选手塑造得如此接近真实，这在几年前还是难以想象的事情。但与动作捕捉相比，精美的人像却又显得意义不大了，毕竟大众注意更多的是击球动作是否流畅。优秀的动作捕捉会让你感觉人物动作舒展又自然，当你用双手操作的时候，也会觉得通体舒畅。”

正在这时，又有一匹马从遥远处蹒跚而来。马站在罗四维和莎拉波娃身边，对他们说：“莎拉波娃，你是这款游戏的代言人。你的话或许会有些夸张，很多人都这样说，《虚拟网球3》的真实性不如《上旋高手2》哩。

你们看，《上旋高手2》里有6个关于击球的按键，每个按键对应2种击球方式，一共有12种击球方式，而且每个都有自己的特点。在瞬间选择正确的击球方式，这一点要超过《虚拟网球3》不少。而且《上旋高手2》对于跑位、击球节奏的控制，要超出同类游戏太多了，它真的是一款真实无比的好网球游戏啊。”

莎拉波娃回答马的问题：“我同意《上旋高手2》是一款很杰出的游戏，但是对于绝大多数人来说，他们更想接触《虚拟网球3》。

很多人说《虚拟网球3》太过简单，有人欣赏它的简单，有人厌烦它的简单，不管怎么说，任何人都可以感觉到这款游戏的亲切。当然，有些评论很有道理，只靠3个键加上动作来模拟一个网球选手的所有动作确实有些简单，但是他们的目的或许就是让你能够快速上手，体验这款游戏呢。《虚拟网球3》本身是一款街机游戏，强调快节奏和高刺激性的比赛感觉，真是再恰当不过了。况且，就算是某款游戏增加了很复杂的操作，在紧张的比赛中，能够用到的又有多少呢？你没有看到《实况足球》系列虽然有人球分过、撞墙式二过一之类的设计，但是平时又有多少人在使用这些设计呢？虽然只有3个按键，但对于操作者来说，在适当的时候按下恰当的键，再在合适的时候松开，并不是那么容易掌握的，再加上方向键的配合，连我都不敢说已经完全了解其中的奥妙。”


很显然，在电脑上，游戏中人物的3D模型并不是特别精细

用简单的操作就可以取得胜利



动作看上去不错，但是球后拖着的一道影子很让人不爽



这游戏处处透着街机游戏的味道，从操作到人物资料俱是如此

莎拉波娃说完了，马反驳说：“我承认你说的有道理，我也不喜欢太复杂的操作，但是我和电脑对战的时候，发现最后过程就如同猜拳一样，你只需要随机选择把球打向对方场地的左右角，这太过简单了。而且里面的人物好像统统没有疲劳值一样，可以无限次数地翻滚救球，奔跑再奔跑，从来没见到他们累到脱力哩。”

罗四维插话说：“很多玩家总批评这款游戏不真实或那款游戏不真实，但如果有游戏完全依照真实情况设计，我看他们大多数要把盘掰碎扔掉呢。

让我们来说说别的吧。我听说，《虚拟网球3》仍然保留了自定义角色和能力培养的系统？”

马摆动着巨大的头颅，似乎还有不同的意见，但是莎拉波娃已经开始回答这个问题了：“是的，在这一点上，《虚拟网球3》和它的前两代是一样的。你仍然可以建立属于你自己的角色，再通过一些训练来提升自己的相关能力，最后通过四处比赛提高自己的排名。但我要告诉你们的是，《虚拟网球3》的精髓在于和同伴对战。

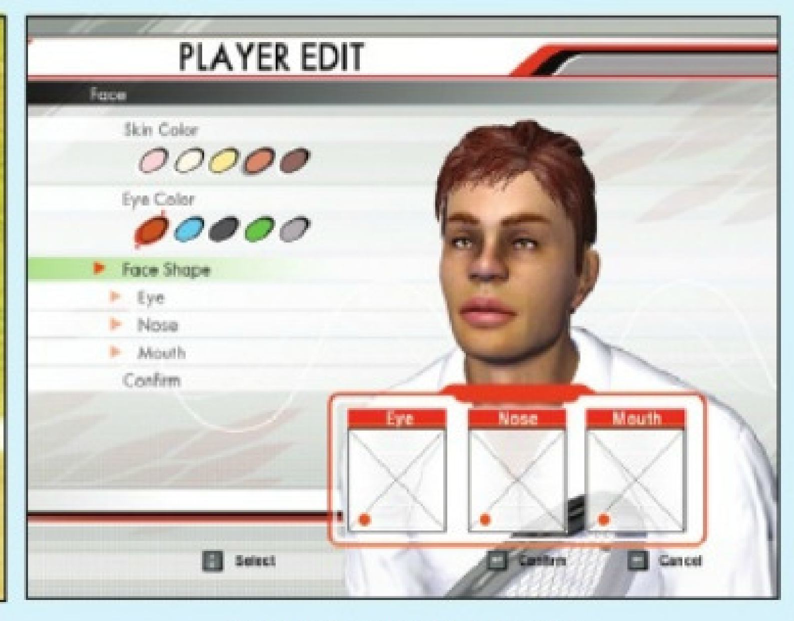
不管是2人对战还是4人对战，不管是共处一室还是通过网络，这款游戏的对战都会让人感受到无比的美妙和刺激。”

罗四维高兴地说：“是这样。我以前就沉湎于《虚拟网球2》的对战，我和我的朋友们玩这款游戏，拇指上还磨出了水泡哩。”

莎拉波娃笑了起来：“是的，这款游戏的优秀是毋庸置疑的。你不需要了解网球，这款游戏帮你简化了所有复杂的东西，你会发现你很容易就掌握了这款游戏的基础玩法。在这之后，你会觉得这款游戏还有许多高级的操作技巧供你挖掘。

去吧，我的朋友，去和其他人快乐地对战吧，你会对这款游戏感到满意的。”


纳达尔看起来总是有些奇怪



游戏支持自定义人物

New Release
上市游戏热报

■晶合实验室 salamander

前言：毋庸置疑，《命令与征服》系列游戏非常引人注目。因此，当《命令与征服3——泰伯利亚战争》一出现，就成为众人关注的焦点。而同期推出的《上古卷轴IV——战栗孤岛》因为语言的原因而对玩家深入游戏进行体验略有影响，丧失了取得头牌的机会。不管怎样，本期带来的游戏虽不多，但只要有一两款经典产品，大家就应该满足了。

2007年3月31日

斯特林的礼物
Sterling's Gift

冒险解谜　制作：White Rabbit　发行：White Rabbit

游戏采用了全景图技术制作，仍然是传统的一鼠走天下方式。玩家只要有足够的耐心和观察力，想要通关也不是难事。



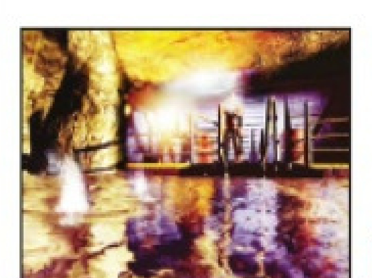


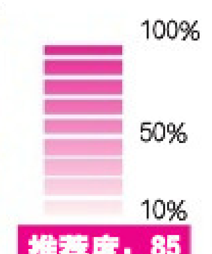
2007年3月19日

红海
Red Ocean

第一人称射击　制作：Collision Studios　发行：ANACONDA

游戏画面十分细腻逼真，并创造性地将射击元素与水下动作元素相结合，使玩家感受一个真实的水下水上环境。





2007年3月29日

拟真纸牌游戏集
Reel Deal Card Games

益智　制作：Phantom EFX　发行：Phantom EFX

本游戏包含了世界上最流行的70多种纸牌玩法，并且配以动画效果，更使游戏增添了许多乐趣。游戏中玩家要接受各种挑战，可以学到很多技巧，提高自身水平；也支持联机对战。



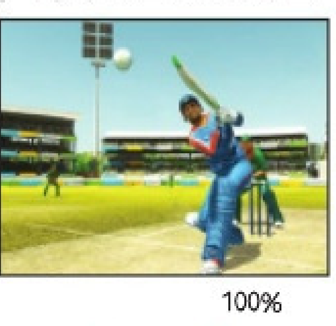


2007年3月28日

布赖恩国际板球2007
Brian Lara Cricket 2007

体育　制作：Codemasters　发行：Codemasters

玩家将在游戏中体验国际巡回比赛紧张激烈的感受，你可以在练习赛中训练自己的击球及扔球技巧，等到技术纯熟时再参加淘汰赛。游戏中可以运用鹰眼技术观看即时回放。



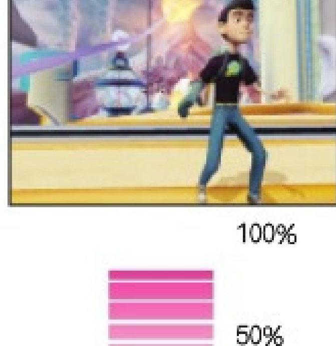


2007年3月28日

未来小子
Meet the Robinsons

动作冒险　制作：Avalanche Software　发行：Disney Interactive Studios

这是一款多平台同时推出的游戏，改编自热销小说《和韦伯·罗宾逊的一天》。游戏风格是典型的迪斯尼画风，人物造型可爱、情节曲折生动，当然最终的结局也是皆大欢喜。



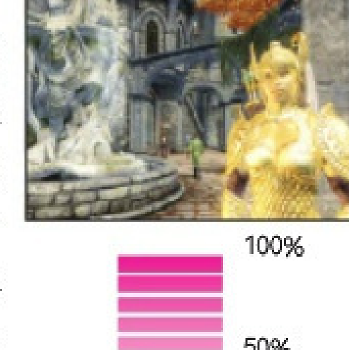


2007年3月28日

上古卷轴IV——战栗孤岛
The Elder Scrolls IV: Oblivion the Shivering Isles

角色扮演　制作：Bethesda Softworks　发行：2K Games/Bethesda Softworks

本作在《上古卷轴IV——湮没》的游戏系统上进行了微调，出现了全新的环境场景、生物及NPC。开发团队在游戏的进程中添加了各种各样的幽默桥段，令你拥有一个既紧张激烈又开心的冒险之旅。



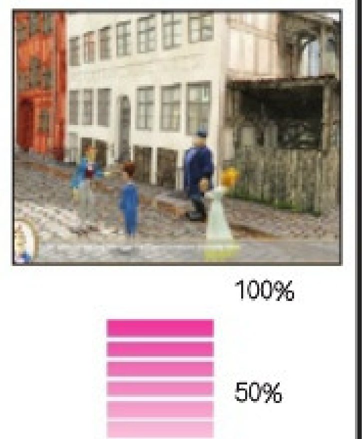


2007年3月28日

安徒生之丑小鸭王子
HC Andersens the Ugly Prince Duckling

冒险　制作：Guppyworks　发行：The Adventure Company/Auran

游戏是以安徒生青年时代的穷困生活为架构来编写的。游戏最大的特色在于"社会扮演"系统，玩家能有怎样的剧情走向、可以与哪些NPC进行互动，哪些场景可以打开等都将受制于它。

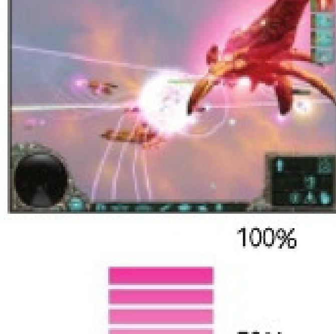


2007年3月27日

创世降临——宇宙远征
Genesis Rising: The Universal Crusade

即时战略　制作：Bohemia Interactive Studio　发行：505 Game Street

玩家可在游戏中操纵生物太空战舰，并通过购买全新基因来进行升级。单人游戏模式由护送任务、限时任务和搜索/摧毁任务构成，剧情拥有多个分支情节。游戏最多支持16人联机对战。



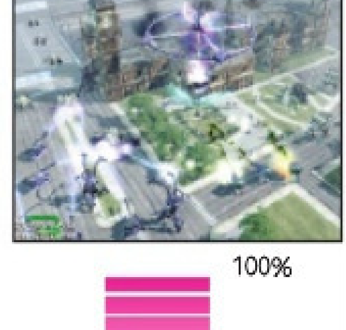
100%　50%　10%　推荐度：80

2007年3月26日

命令与征服3——泰伯利亚战争
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

即时战略　制作：EA　发行：美国艺电

整体上看，本作的游戏画面的确分外华丽。还有一点值得惊喜的是，EA使用了强大的引擎和改良之后的AI。如此一来，不仅提高了画面帧数的稳定性，而且大大提高了游戏运行的流畅性。





2007年3月21日

虚拟网球3
Virtua Tennis 3

体育　制作：Sega Entertainment　发行：Sega Entertainment

《虚拟网球3》将继续保持其2代操控简单的特性，让玩家可轻松上手。另外，游戏可进行网络对战，并能保存玩家的对战记录及角色个性化的装饰等。画面表现也得到了一定提高，更具真实感。

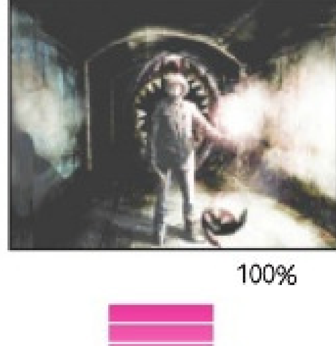


2007年3月30日

半影——序曲
Penumbra: Overture

动作冒险　制作：Frictional Games　发行：Got Game Entertainment/Lexicon Entertainment

这是一款惊骇恐怖的动作冒险游戏。整个故事情节充分结合了神秘现象与恐怖要素。游戏共分为3部，本作是该系列的第一个章节。本作摹仿了《寂静岭》等知名游戏的一些设定，游戏时间约为8小时。





在网络游戏刚刚兴起时，不知有多少中国玩家在CS里奋战。得益于这款热门游戏的流行，一批与CS类似的射击类网游也陆续在中国大陆地区投入运营，其中就包括《生存》。但它们中的大多数最终都没能真正“生存”下去，陆续黯然退出。不过在沉寂了一段时间后，《生存》重整旗鼓，经过改版已于近期重新推出。

■北京 Merlin

生存 OUTPOST
战端再起 新《生存》改版前瞻

各自为战，三大联盟主宰未来

《生存》是一款以虚拟世界为背景的大型射击类网络游戏。在遥远的未来，地球上逐渐出现了三大联盟：弗伦（FRON）、安卡（ANCA）与科恩（KOEN）。随着它们不断发展和壮大，相互之间也磨擦不断。为了争夺资源，这三大联盟之间有时“合纵”“连横”，有时却展开殊死的较量，你就是这其中的一员。《生存》虽然将游戏背景定义在未来，但是其提供枪械的都是以现实世界的武器为标准的。



弗伦

弗伦是三大联盟中最早成立的。它具备强大的经济实力，占有物质上的优势。其徽标是黄红相间的“飞翼”，象征弗伦战士的冷静与灵活。



科恩

科恩阵营人数众多，可不断补充战场上损失的兵员。其代表颜色为“绿色”，联盟徽标是一个白色的“虎头”，象征厚重而不乏生机。



安卡

安卡的实力体现在强大的科技力量上，该阵营角色武器装备的质量和水平与其他两大联盟相比具有优势，其联盟徽标是一只美洲“白鹰”。

人物属性，塑造不同的英雄

在游戏中，三大联盟的玩家因力量、智慧、敏捷以及魅力的不同而具有各自不同的特长。如，力量影响角色的生命值与负重能力；智慧影响角色对一些智能型道具的使用；敏捷顾名思义，影响的是角色行动、瞄准和射击速度等；而魅力则关乎你可以统领的军团规模以及军衔的高低。这种设定虽然让角色的能力不像CS中那样人人相同，但他们所拥有的特长却是极为实用的。

在游戏中，与一个阵营的角色相配的是各种技能的使用，如射击、狙击、爆破、重武器等技能都可以升级，从而使你的能力更突出，并且可以因技能的提升换用更具威力的武器。



▲ 玩家可以依照自己的习惯在主视角和第三人称视角之间切换



▲ 不同能力的角色在军团中有不同的作用，这与现代战争中各兵种的配合是同一个道理

战区：你的虚拟战场

游戏中最基本的战斗区域是“战区”，不同等级的角色只能进入与之相应等级的战斗地图。在这里，你可以应对不同类型的NPC对手，也可以和不同阵营的玩家交火。在同一阵营内，基本的玩家组织被称为“军团”。你可以加入或组建自己的军团，在战区里打一场更有策略的小型战役，而与之相应的战斗模式就是所谓的“占领战”。在这一模式下，你要从本方基地出发，会同其他玩家一起向对方基地发起攻击。占领目标即告战斗胜利，并获取战利品。

除了硬碰硬的占领战之外，更考验玩家技术与配合意识的则是军团战模式。两个军团在约定开战后进入专门的战斗地图，你可以找一群骁勇善战的战士，最好是部队里有各种专长的士兵，这样更能体现军团的配合，也更能体现战术的运用。军团战有自己独立的成绩排行，更重要的是，军团战不限于敌对势力间的“讨伐”，同一阵营的军团之间也可以随时“练兵”。



▲ 军团战的过程十分激烈，但你可以利用环境出奇制胜

军衔：生存之外的无上荣耀

参照现实军队中的军衔设置，《生存》可以帮助玩家从普通一兵成长为一名“元帅”。前文已经提到，玩家魅力的高低决定一个军团的规模和军衔的高低。具体来说，军衔的高低决定着你是否有能力建立起你的军团。军衔是通过不断的战斗而取得的，通过战斗中得到的经验值以及战斗表现（如射杀比自己军衔更高的敌军），你的军衔会不断升级。P

▼ 军衔是很有吸引力的系统。从士兵到元帅，你的勇敢、智慧和纪律性造就了这条荣耀之路



▲ 你可以利用掩护伏击敌人，而火箭筒更是敌方战车的恐怖克星，来打一场巧妙的伏击战吧！

生存 ●制作：Haneol Soft ●运营：国通伟业 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.fantasyearth.com.cn



《诛仙》门派及游戏系统详细介绍

作为目前最火热的网络小说之一，《诛仙》的同名改编网游一出现就成了小说Fans关注的焦点。在上一期《大众软件》中，我们已初窥到《诛仙》的世界面貌及大致的游戏系统，但由于当时完美时空没有公布太多资料，这种了解还是很模糊的。随着游戏于4月份内测，我们终于可以亲身去了解游戏中的世界架构。

■福建 Dreamer

正邪之争惊心动魄，新势力将陆续登场

曾为正道第一门派弟子的张小凡，因与魔道鬼王宗宗主之女碧瑶相恋而为正道所不容，张小凡被逼无奈叛出师门，加入鬼王宗。而在青云山上，青云第一女弟子陆雪琪则一直在苦恋着他。就在正邪两道相持不下时，南疆深山中的兽妖侵入中土，两道不得不暂时联手抵抗。张小凡能否找到解救碧瑶之法？正邪两道是否能协力抵御兽妖？游戏开始时，你就身处于如此的天下大势中！

所有的玄幻故事似乎都逃脱不掉正邪的对立，《诛仙》中亦是如此。据游戏开发团队介绍，游戏还将陆续加入焚香谷、万毒门、修罗境等原著中提到的著名门派与势力。《诛仙》的纷纷乱世现在只不过是初露峥嵘。

【青云门】

传承：青云门是修真界中正道三大门派之一，创派已有2000余年。青云门的第11代传人青叶祖师在幻月洞府中得到了古剑“诛仙”，仗之横行天下，几无敌手。众后辈仰慕他的修行，多半以仙剑作为兵器，千年之后，剑侠辈出。

法宝：青云门开门祖师传下的“诛仙剑阵”经青叶及历代祖师的完善，可谓天下无敌，威力绝伦；青云门源于道教，因而自古研习道教的无上妙法——太极玄清道；青云门还有镇山奇术神剑御雷真诀。闻名天下的仙剑、道法和天雷便是青云一脉的代表。

【天音寺】

传承：天音寺与青云门、焚香谷同列正派三大门派。天音寺僧人注重自身修行，以佛门功法强身健体，寂灭入定。

法宝：天音寺修习佛门的至高法门——大梵般若（在原著中，普智和尚临终前正是将它传授给了小说的主角张小凡），其法术以防守见长，佛门真言中蕴涵的力量可使人固本培元，不受外力侵害。而佛门弟子大慈悲的力量也可救济世人、恢复气血。

【鬼王宗】

传承：鬼王宗为圣教中的一个分支。300年前，上一代鬼王宗主偶然得到了《天书》第二卷，一时声名大震，将圣教中的鬼王宗发展到如今的规模。但鬼王宗行事为达目的不择手段，被天下人称为魔教。

法宝：鬼王宗的法术因大多是从《天书》中领悟而来的，因此十分诡异。而他们的武功招式则劲力深厚，但威猛有余而灵巧不足。由于圣教的本殿位于蛮荒地带，他们学习并吸收了毗邻的西域修罗界的咒法，化为己用。咒法修习到较高境界还可召唤天魔元神附体，使自身威力倍增。

【合欢派】

传承：合欢派为魔教中千年以前的厉害人物金铃夫人所创。金铃聪慧绝顶，道行精深，对魔道的经典更有她独自的领悟，于是独自在魔教之下创立了“合欢派”这一分支，如今与鬼王宗同为“邪魔”一方的鼎盛门派。

法宝：合欢派因是女子所创，讲究的是轻盈、迅捷。其法术大多快捷多变，诡异难料。她们经常会先削弱敌人，如以法术魅人心神，擅长在无形之中取人性命。合欢派的兵器多为环刃，舞起来动作优美，仿如舞蹈一般，但已在不知不觉中将敌人置于危险境地。

诛仙	●制作：完美时空 ●运营：完美时空 ●游戏状态：4月份内测 ●官方网站：http://www.zhuxian.com

修真：仙术的修炼

修真本是中国古代道教中修炼养生的一种方式，其目标是超脱轮回，成为神仙。修真在《诛仙》的原著中是极为重要的内容。而为了将这部小说改编的游戏与其他武侠游戏相区别，游戏开发团队在修真系统上做了很多尝试。在游戏中，修真与升级是两套并行的修炼路线。二者之间有所联系，却又相互独立。等级系统主要用于提升玩家自身的各种属性；修真则体现了小说中的各种仙术，使得玩家在升级成长之外有了多种发展的选择，千变万化的仙术无疑对玩家具有非常大的吸引力。



▶张小凡的法宝噬魂棍为噬血珠与摄魂棍合二为一，又熔炼了张小凡自身的精血而成，内敛凶煞之气，出招必伤及他人

▶陆雪琪的法宝天琊神剑蓝光鼎盛爱憎分明，本与噬魂棍相克，却因双方主人的情之所动，也成了一对俏冤家

法宝：神兵的获得

《诛仙》中的法宝是修真者的追求之一。原著中，从张小凡那恐怖而又令人捧腹的“烧火棍”，到青云门震撼人心的镇山之宝诛仙古剑，每件法宝都有足以扭转乾坤的神奇力量。在游戏中，你有可能得到这些神奇的法宝。据说目前已经加入的法宝已有上百种，虽然还不能让每个人都有名称、外形不同的法宝，但它们会按照五行相生相克的原理具有不同的成长特性。在不断成长之后，它们完全是独一无二的。

在《诛仙》中，法宝完全是独立在武器系统之外的。要获得法宝，需要找到专门管理法宝的NPC。既然是法宝，就自然需要玩家用法力来控制，而法力的高低则是与修真息息相关的。修真与法宝互相促进，修真越高、法宝越强，玩家的威力也越大。P

《光之国度》新手完全指南

由韩国网络游戏界的新锐Aragon Networks开发、光通通信运营的漫画风格网络游戏《光之国度》（Shine）已经开放测试了。中世纪幻想风格的游戏氛围想必已经让许多玩家欲罢不能。笔者作为一名参与过内测的玩家，希望能将自己总结的部分心得和大家分享，也希望那些刚接触该游戏的玩家能少走弯路，在艾莎大陆上过得快乐。

■上海 任性生活

任务，一个也不能少！

虽然Solo是许多玩家在网络游戏初期常用的升级方式，但在《光之国度》中，如果能合理利用任务系统，获得更多的奖励，则可将自己的升级速度至少提升30%。

进入游戏后，玩家可以在洛门镇的NPC那里接到任务。首先和新手向导莱咪对话，学习操作角色并接到后续任务。新手任务主要是按照提示去寻找对应的NPC。这个系列任务的目的主要有两点：熟悉游戏相关系统的操作、了解各功能NPC的位置以及可提供的帮助。虽然洛门镇NPC交付的这些任务比较简单，但在初期一定要耐心把任务完成。一方面，你可以得到相当数量的经验值，更关键的是完成了铁匠交付的任务后，就可以完成初步的武器锻造，借以提升角色在游戏初期的攻击力。



▲ 亲切的日式RPG对话窗口，引导你一步步建立人物

▼ 进入游戏就会看到莱咪的任务提示，完成后才能开启新手任务





▲ 发亮的道具都可以拾取，千万不要当垃圾丢弃

▼ 10级以后去波浪森林练级很不错，挖海星可以获得任务道具



道具，第一选择暴击装



▲ 点击屏幕右下角那个像礼品盒样的图标进入道具商城界面

▼ 内测时的“货物”已经很丰富了，还好暂时只需要花点券





▲ 暴击装不占用现有装备位置，而是额外放在道具位上

▼ 紫色的暴击数字很爽，暴击装对打怪效率的提升很明显



作为免费游戏，《光之国度》中有道具商城的设计。在内测中，官方举办了一个升级送点券活动，根据不同等级可以得到不同数量的点券，用来在道具商城购买物品。虽然商城中可选择的物品比较多，但对于初期的玩家来说，笔者更推荐选择购买300点的暴击装（以后可能会调整点数）。因为暴击装没有等级限制，不会占用现有装备的位置，而会放置在专门的道具位上。道具商城中的暴击装虽然看起来种类很多，但多数都是相同效果、不同颜色，在属性上分为15日、30日、60日3种。暴击装装备后，会提升自身暴击几率25%。虽然看起来并不是很高，但在实际使用中25%的暴击率提升已经可以做到5次出手就出现暴击的情况，而且经常出现连续暴击，是十分实用的。

材料，轻易不能丢！

不要惊讶，在《光之国度》的设定中，怪物死亡后是不会掉落金钱的，只会掉落不同的职业装备，但更关键的是会掉落很多材料。游戏中，玩家可从炼药、制作卷轴、合成宝石3种技能中选择两种学习，而制作物品所需的材料基本上就来自打怪时怪物掉落的。可是，当玩家等级提升后再打低等级怪时，怪物不会掉落任何物品。因此如果没有储存好足够的材料，只能在亟需时投入大量现金收购。

玩家最初可以学习的炼药技能是制作最低等级的蓝、红药水，但制作这两种药水都必须用到旧徽章，而具有这一物品的怪物，起码也要在10级以后才能碰到。因此，在游戏初期炼药并不是个很好的选择，你可以用初始角色携带的生命宝石和智慧宝石抵挡一阵。以笔者个人的经验，推荐大家学习制作卷轴，因为在10级之前打怪时就可以收集到足够的制作最低等级卷轴的材料。由于笔者在内测练的是法师，所以更喜欢制作暴击卷轴，毕竟这样更容易出现暴击，提高升级效率。在初期也可以学习宝石制造，毕竟想拥有更高级的武器，就必须使用大量宝石来冲合成技能，因此宝石的消耗量始终巨大，不失为初期积累资金的好方法。笔者就见过一位在内测第二天摆摊卖宝石的玩家，迅速积累了10银以上的资金。



▲ 你可以制作物品并开店卖材料



●制作：Aragon Networks ●运营：光通通信 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://shine.gtgame.com.cn



航向“新天地”
《大航海时代 Online》资料片前瞻

公元1492年，哥伦布带领手下横穿大西洋，以为自己到达了印度。后经证实，那是一块完全未知的“新天地”。这就是《大航海时代Online》资料片“La Frontera”的西班牙语本意。谜一般的大陆、谜一般的文明期待着我们去探索。在日服更新大半年之后，国人也第一次可以踏上传说中印加王国的土地。

■四川 浪子韩柏

大航海时代Online ●制作：KOEI ●运营：盛宣鸣 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.dolchn.com

创建航海者自己的城市

在“新天地”里，六大国将各自拥有一个在无人岛和荒地上建设起新城市的选择。建设中的城市将根据文化度、商业度、武装度等设定表示这个城市的状态。如果玩家能带来物品和发现物卡片，这个数值就会增长。且根据数值的变动，城市将会向学术都市、商业都市或军事都市等各种不同的类型发展。资料片中还出现了加勒比海以外的海盗岛，据说只有臭名昭著的海盗才能进入，其他玩家进入需要行贿。


▲海盗岛有各种海盗物品买卖，主要用途是给海盗消耗惩戒时间用的

别致的卡片学术大会

冒险者们从“新天地”带来的发现报告，在学术界引起了很大轰动；欧洲各地甚至刮起了围绕新发现的“论战”风，学者们在各地举办学术大会。所谓论战，就是使用发现物卡片进行卡片比赛。玩家把从各地收集的发现物卡片按提示组合，参与“谁的发现最伟大”的竞争，并展示出来，大致玩法应该和万智牌有相似之处——卡片牌的组合最重要。这实在是个让有收集癖的玩家乐在其中又苦不堪言的设计。相信有不少玩家会为了这个有趣的学术比赛去把发现任务重新做一遍，以拿全发现物卡片。

更高级船只的出现

在“新天地”中，将会有很多新型船只登场，如伊比利亚盖伦、双桅纵帆船、法兰西重装加莱塞炮舰等。此外，还将出现新的工法——内接缝固定法造船。内接缝固定法造船是将裁缝和铸造等行当按各自技能生产出的船只部件组合成船的制造方法。完成的船只可能会对追加零件进行强化。这种船只具有独特的特殊能力，并影响到新开发的兵器，这对即将登场的海战中新战术的使用也是有关联的。

陆地PK战终于登场


▲PK不是乱打，陆地战别有一番情趣

最令国内玩家期待的陆地PK战终于登场了。相信这个系统会受到国服玩家最热烈的欢迎。不过陆地PK战并不是随意即可开放的，只有在双方都同意的情况下才能开始决斗。游戏还支持最多为5对5的陆地团队战。战斗时有阵形的设置，你可以根据前卫、中卫、后卫的设置来安排不同的攻击模式，这和“泡菜”游戏中你死我活的乱砍可完全是两种套路，而且可用于朋友间的切磋。

拥有自己的房屋

在“新天地”中，对于玩家最重要的变化之一就是可以在本国首都购买房产，拥有自己的房屋——休息所。休息所就是你的家，你可以把它当作书房、仓库，总之是为下一次的航海进行准备；你也可以将房屋当作你艺术品的展览长廊。与这一设计相配套的是，屋中还设有留守的管家和副官，让你拥有强烈的归属感。

独特的敕命任务

“新天地”中最有意思的特殊任务系统就是“敕命”。这是个类似于《魔兽世界》中安其拉开门的大型任务，但只有拥有之前版本所有入港证的玩家才可在本国首都的王宫里接受，内容有海盗讨伐战、运送开拓团物资等。完成敕命任务可提升本国在指定海域的到达度。当到达度达到目标后，回报敕命任务即可获得所到达海域的入港许可证。这一任务需要一国的玩家共同努力才能尽快获得入港许可。

大城市间的定期“航班”

来往于大城市之间的定期船就要开通了，每周都有数个航次。现在，即使在海盗出没的危险海域也能安全航行，玩家可在宽阔的船舱内和其他乘客边打扑克（非常遗憾，国服已经关闭了）边听音乐，舱内还有餐厅，可以吃喝恢复疲劳。总之，这是趟非常放松的旅行。五桅的超级海船是弱势玩家最安全的保障，不过你可别想着投机，乘船不准携带任何交易品，费用也不菲，跨洲的航线一次要花上几十万。


▲定期船里宛如一个大Party，只是同所有的豪华游轮一样花费不菲

“新天地”版本还有很多新内容，如新增的城市和登陆点、新增的职业、副官、服装、任务、道具和书籍等，城市的发展度也再次提高。“新天地”是《大航海时代Online》的第一部资料片，但到本文截稿时它的中文名称还未最后确定。P

《天龙八部》公测版 开放内容全面前瞻

在开始内测近一年之后，搜狐运营的网络游戏《天龙八部》终于在近期公测了。相比一年之前，游戏在内容上的变化可谓显著。在这里，我们不仅将向大家介绍公测版本所开放的游戏内容，还将深入到游戏开发团队中间，请主创们谈谈从《天龙八部》立项以来特别是内测之后，二次开发的一些感想，想必是许多玩家感兴趣的。

■北京 李扬

重读原著中经典片段 万劫谷剧情任务登场

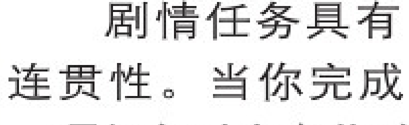


引子：谁家弟子谁家院

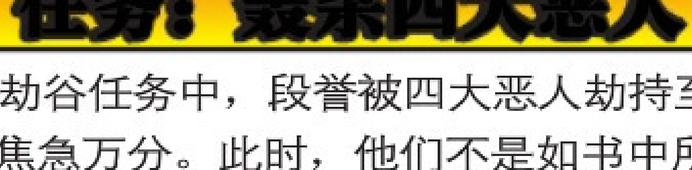
在《天龙八部》原著中，有多少篇章是在描写萧峰的英雄气概，又有多少篇章叙述了段氏父子的奇妙遭遇以及虚竹由僧返俗的不凡经历！这些经典段落汇集在一起，变成了游戏中一项全新内容——剧情任务。剧情任务不仅取自原著精华，任务名称也是从原著的章节标题中取得的。玩家首先碰到的任务就名为“谁家弟子谁家院”。玩家在大理城的镇南王府与段正淳一番对话后，就可以进入万劫谷的场景开始任务。



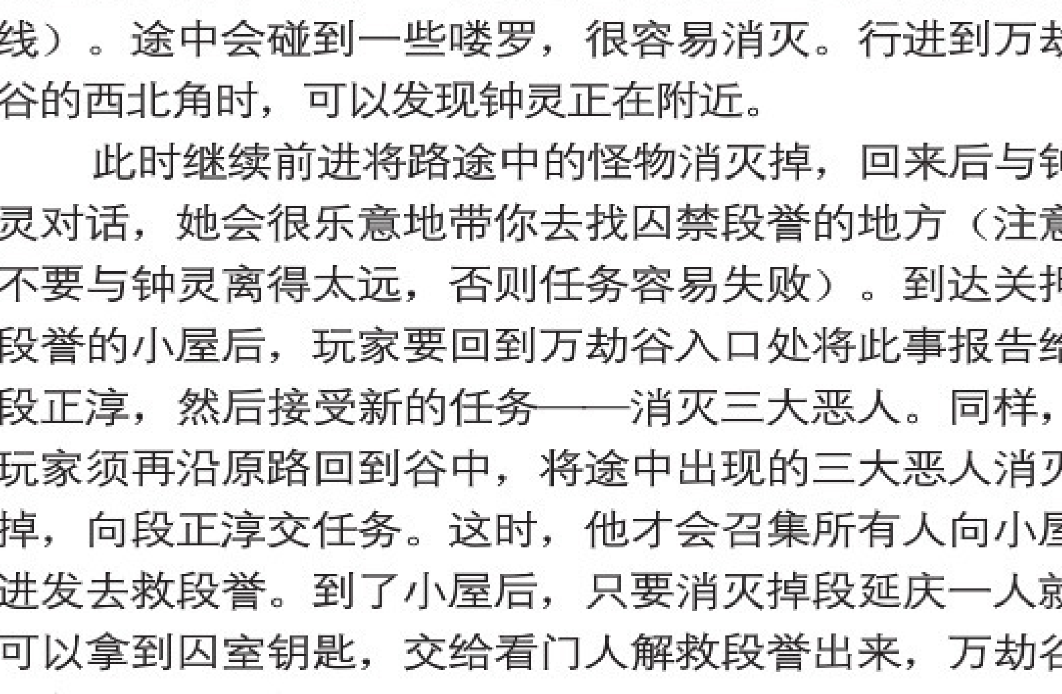
▲ 从护送钟灵开始，你将遇到许多原著中有名有姓的人物



剧情任务具有连贯性。当你完成一项任务时会有奖励，同时触发下一个任务。把所有任务完成后，还能得到额外奖励。剧情任务和玩家的等级相关，当等级分别达到20、30、40级时，就可以接受该等级相应的剧情任务。再读一次名著的经典片段，似乎有了与书中的人物同呼吸共命运般的感受。



任务：羞杀四大恶人



在万劫谷任务中，段誉被四大恶人劫持至谷里，段正淳等人焦急万分。此时，他们不是如书中所述去万劫谷救人，而是求助于各位玩家。玩家则要根据段正淳所言，通过NPC华赫艮的帮助进入万劫谷寻找钟灵，由她来指引段誉的下落。

玩家等级达到20级后就可接这一任务。首先，你会进入夜晚的万劫谷。门口有个大木头人，经过它才算真正进入谷中（按Tab键弹出区域地图，会看到行进路线）。途中会碰到一些喽罗，很容易消灭。行进到万劫谷的西北角时，可以发现钟灵正在附近。

此时继续前进将路途中的怪物消灭掉，回来后与钟灵对话，她会很乐意地带你去找囚禁段誉的地方（注意不要与钟灵离得太远，否则任务容易失败）。到达关押段誉的小屋后，玩家要回到万劫谷入口处将此事报告给段正淳，然后接受新的任务——消灭三大恶人。同样，玩家须再沿原路回到谷中，将途中出现的三大恶人消灭掉，向段正淳交任务。这时，他才会召集所有人向小屋进发去救段誉。到了小屋后，只要消灭掉段延庆一人就可以拿到囚室钥匙，交给看门人解救段誉出来，万劫谷任务到此全部完成。

从『神雕』到『天龙』 听主创谈游戏开发历程

■ 本刊记者 燕小七

主策划：刘铁

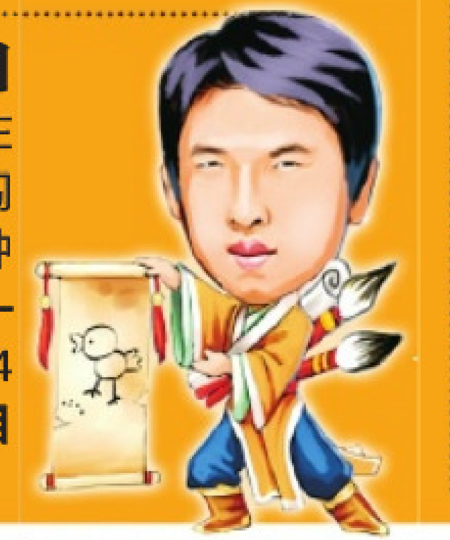
1995年加入游戏行业。先后任职于金盘、腾图、艾特、目标等游戏公司，参与过《鸦片战争》《八一战鹰》《镜花缘》《秦殇》等游戏的制作；2002年进入网络游戏行业，任职于网易、游戏蜗牛，参与制作的网游作品有《世纪录》（后更名为《创世录——世纪英雄》）《大话西游》《航海世纪》和《傲神传》；目前就职于搜狐，参与《天龙八部》的开发工作。

主程序：洪晓健

上世纪90年代进入游戏行业。最初接触的方向是网络游戏运营，后来涉足休闲网络游戏的开发和运营。游戏开发经验丰富，尤其擅长服务器端构架和多平台处理。目前就职于搜狐，担任《天龙八部》主程序。

主美术：王治国

1998年加入北京创意鹰翔，开始在游戏圈奋斗。参与制作了《生死之间》系列和《独闯天涯》；2001年和朋友共同参与制作了《1937特种兵》；2002年加入目标软件，参与了《傲世三国——三分天下》以及《复活——秦殇前传》的开发；2004年参与制作网络游戏《至尊》（即《至尊天下》）。目前就职于搜狐，负责《天龙八部》的美术工作。



一直以来，《天龙八部》的开发团队——搜狐旗下的火狐数码都显得十分低调。即使是游戏内测后，这个驻扎在北京搜狐网络大厦11层的开发团队也绝少向外界透露“幕后花絮”。不过在游戏公测前，我们终于“抓”住了几位主创人员，请他们谈谈两年多来游戏的开发历程。

记者：请问当初为什么想到开发一款以金庸小说为背景的网络游戏？

主创：我们的项目是2005年初启动的。当时人数很少，主要是做前期准备，已经确定要做一款武侠游戏，但在初期讨论选题时花费了不少时间。因为自架的武侠世界比较好做，但缺点是不容易被玩家接受；如果做个大杂烩，因为涉及很多版权问题，想想也作罢了；最后还是决定改编金庸先生的大作，毕竟它的受众比较广。一开始，我们一度想做《神雕侠侣》。做了一些前期工作，如设计世界背景、确定门派等。但《天龙八部》的好处是原著本身十分丰富，可以改编进游戏的内容一下就宽广了很多。

记者：我们知道，《天龙八部》前期



与原著名人和著名事件互动 与群雄争夺武林的至高荣誉

主线：虚实结合展开原著情节

20级只是游戏中剧情任务的开端，其后的剧情任务还包括燕子坞、聚贤庄、苍茫山、擂鼓山、一品堂等初期开放的5段剧情任务。玩家可在燕子坞初识王语嫣；在聚贤庄与萧峰并肩，力战群雄；在苍茫山与萧峰平定楚王的阴谋叛乱；在擂鼓山巧妙制住丁春秋、鸠摩智与慕容复等人，使虚竹大破珍珑棋局；在一品堂剧情中，玩家还可以去冰窖了解天山童姥与李秋水的一段往事……作为对小说的丰富和游戏情节发展的需要，游戏的开发者也修改了若干原著中的情节。如华山论剑是从何时开始的，丐帮从何时开始分出污衣、净衣两派，九阴真经的作者是谁等。这些问题在《天龙八部》的游戏中都会找到有趣的答案。



▲ 万劫谷剧情任务的难点在于，经常有玩家反映段正淳不肯前进，任务无法继续。其实，遇到这种情况玩家可以先将任务放弃，然后重新接受即可（放弃任务不仅要点击任务栏里的“放弃任务”，还要到镇南王府前找“消除任务”的NPC请求消除，否则段正淳还是不会听你的话）

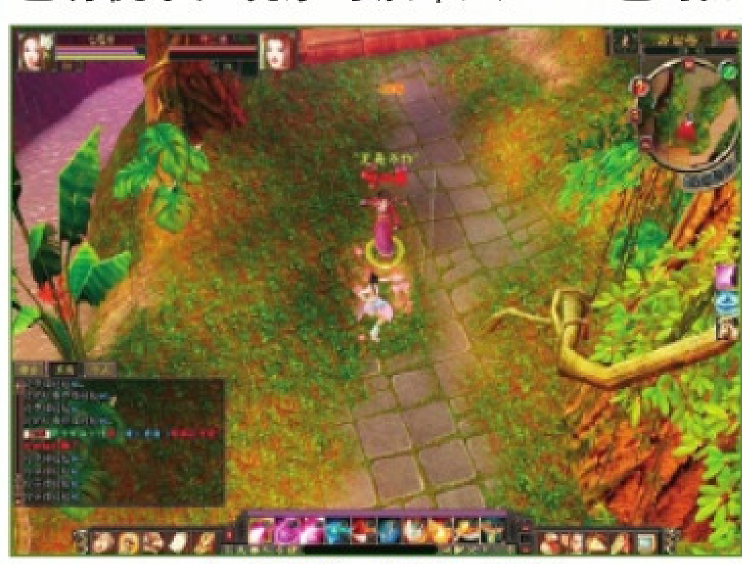
通过完成系列剧情任务，你就可以与大侠们交往了。目前有已13位原著人物可与玩家实现互动。玩家可以通过完成他们发布的任务来提高与他们的友好度，任务的形式都是按原著人物的性格设定的，而可以得到的好处也各不相同。



▲ 消灭四大恶人之“末”——云中鹤

PK：个人混战到决胜江湖

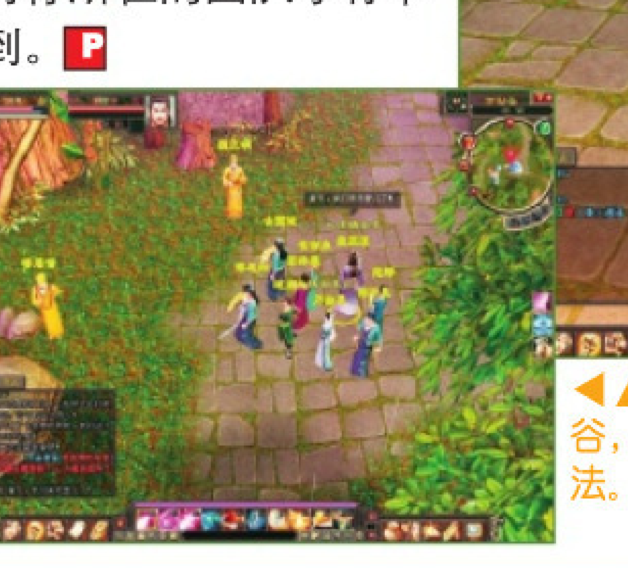
目前游戏中提供了多种PK方式，有切磋、决斗，也有仇杀；玩家可以单人PK，也可加入队伍或帮会的混战。不过恶意的PK会受到系统的惩罚。如杀气高的人一旦PK失败，就有几率掉落物品或装备；杀气再高还会被关进大牢。相反，游戏开放了华山论剑、比武大会等“合法”活动，鼓励大家切磋武艺，并授予胜者独一无二的称号。



▲ 游戏并不鼓励恶意PK

副本：千军万马从中过

《天龙八部》的副本设计本意是避免一个团队的玩家被打扰。游戏中的“小房间”很多，普通的循环任务、剧情任务以及一些游戏活动都是在副本中进行的。普通的循环任务被放进副本，是为了做出各种有趣的玩法，象连环副本、水牢任务等就是一个个小关卡组成的。剧情任务被放进副本是为了更好地表现剧情，类似于过场动画的剧情介绍，而这只有你所在的团队才有幸见到。P



◀▲ 搭救段誉的一行人正浩浩荡荡赶往万劫谷，这正是游戏开发者所说的电影式表现手法。这种手法既是交待剧情的必要，也是《天龙八部》副本的特色之一

测试的时间很长，一直没有开放公测。当时游戏的哪些部分还不能令开发团队满意？

主创：我们测试的规模是慢慢扩大的。一开始是团队，然后是公司，再后来是面向极少数玩家。每次扩大测试规模都有一定的目的性，如最早是测试战斗数值是否有问题；后来还专门测试游戏中的经济系统，同时尽可能暴露各种问题并予以解决。

记者：《天龙八部》最初的开发理念是什么，内测后是否对此有过调整？

主创：我们最初的开发理念是做一款社区性的绿色网游。社区性主要是希望玩家间有更多的交互，而不仅仅是在野外孤独地砍怪；绿色网游是希望玩家能比较轻松地游戏，不要残忍地杀戮。这个理念一直贯彻到现在。如，你在游戏中杀死了Boss会在世界频道中公告。其他玩家可以认识你，加你为好友、与你私聊。这只是社区化的一个表现，类似这样的细节还有很多。

记者：从内测到今年3月的压力测试，《天龙八部》的内容有什么变化？为什么要做出这些调整？



▲ 在办公室一角，可以看到这两个用红心拼成的字——火狐



▲ 开发人员正在紧张工作中，两年的努力就要暂告一个段落

主创：《天龙八部》是在测试过程中逐渐成长的：从可以用，到可以玩，到能玩，到好玩。这个过程中有不断的取舍，科举、比武大会都是逐渐加入的，而如玩家住房、帮会的地下城等因为开发成本或周期的原因就暂时放下了，也许不久以后的资料片中还会推出。

记者：一款游戏经过二次开发和长期测试在如今不是个别现象，玩家一般对这样长时间的等待是持消极态度的。从开发团队的角度，你们怎么看？

主创：我们深知长期测试会使一些玩家焦虑。但我们不会因急功近利而放弃质量，这需要一个过程，相信玩家会理解我们，我们也对游戏的前景保持自信。P

天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：5月9日公测 ●官方网站：http://tl.sohu.com



一切为了星石
《幻想大陆》第一印象

《幻想大陆》于4月份开始的内测可谓千呼万唤始出来，Square Enix的大名让这款游戏刚刚宣布代理就使SE的Fans欢欣鼓舞。而进入游戏，抒情的交响乐、卡通风格的画面与人物造型都让人回忆起从前看日本漫画的感觉。笔者也一边了解游戏的操作一边开始了菜鸟的修练之路。

■北京 钟志敏

选择职业，熟悉星石大陆

《幻想大陆》中的职业各有优点：战士有强大的防御力和爆发力，游侠能采取灵活多变的打法杀人于无形之中，法师则通过强大的法术攻击和丰富的技能组合让人折服。在3种职业中，笔者选择了天生具有高敏捷、高移动、高攻击和敏锐洞察力的游侠。游侠是个独孤的职业，但也是很好的骚扰型职业，操作、配合比较好的话绝对可以匹敌其他两种职业。游侠分为弓手型和刺客型两种。弓手在远距离攻击方面优势明显，但一旦被对方接近就极为不利，所以如何避免让敌人靠近就显得至关重要。当然，如果你身处在一支团队中会更容易发挥。刺客一般都是用隐身技能潜入敌方阵营，然后用惩戒重击等暗杀技能伤害敌人。可以说，这两种分支的路线有很大区别。

选择游侠出生之后，首先应该在首都里转转，与城内的NPC简单地对话，熟悉城内各项设施的分布。你也可以从小地图上找到比较重要的建筑。如标绿色盾牌的地方是道具店，标绿色剑的地方则是武器店。



初期修练：攒钱买装备


▶创建人物时界面


◀刚出生的小游侠只能先对小蜘蛛杀杀刺蛛

▶星石是这块大陆的灵魂

◀有点钱了，快来置办一身行头吧

刚刚出城练级，只能去怪物等级为一颗星的区域。穿上初级战士的装备，最好利用弓箭远距离攻击。这时2～4级的毒蜘蛛比较好打，选定怪后，在屏幕中央有个准星，变绿时就表示可攻击。和动作游戏有点类似，你可以用Q（左闪）、E（右闪）、空格（跳跃）等键移动来躲避怪物出招。

这期间首要目标是多拣钱。练到8级后，回到首都去买一些适合自己的防具。纸娃娃系统发挥作用的时候到了，你可以挑选喜欢的铠甲任意进行组合搭配，直到看到理想的最终效果后再一并购入。有了这些好一些的装备后，近战和远战能力都有所提高。这时可以去打各等级的骷髅兵和地精兽使。

游侠初期的技能丰富多彩，包括毒箭、减速、剑刺等繁多的法术，只是很多技能均需配合相应的装备才能运用。因此这里就凸显了攒钱的重要性。

领土战：一级也能上战场

《幻想大陆》会不定时在他国领土、自己所在国的领土或中立国领土上发生战争，哪怕你只有一级也能上战场。相对来说，上战场的经验要远比打怪来得多，且能用获得的星石来换取极品装备。一进战场，你就要收集“水晶”来建造争夺领土的标志——方尖塔。筑起要塞，可大大提高我军的防御力。建议有固定人员组合的3人小团体去打移动战，负责锁定不同的目标位置。因为大多数去刷战场的人都是为了星石而去，为了以最小的牺牲换得最多的星石，都会采用闪电战打法，打一枪换一个地方。这样既不容易被人打到，也能保住到手的星石。

在战场上，游侠毕竟不是战士，没有必要和对方硬碰硬。量力而行，选择恰当时机退却并非表示无能，正所谓“留得青山在，不怕没柴烧”。

说到在《幻想大陆》中的体验，笔者到截稿时也不过练成了一个20级的小游侠。整个游戏模式给人一种玩单机和网络游戏的双重感觉，既不失日式RPG的风格，战场的快节奏也很合中国玩家的口味。P

▲ 打开地图，你会看到发生战斗的地方正发出金光

幻想大陆 ●制作：Square Enix ●运营：史克威尔艾尼克斯（中国）●游戏状态：4月3日内测 ●官方网站：http://www.fantasyearth.com.cn



《激战》冰火元素使从入门到精通

《激战》里的元素使可随意召唤地、风、火和水的力量，与其它职业相比，能造成更大的单体伤害。地系魔法可以制造地震和火山爆发，使敌人陷入地缝；风系魔法可以驾御闪电的力量杀敌，或赐予队友风的速度。而在这里，笔者要向大家详细地分析火系和水系元素使的不同威力。

■上海 不肯当记者

火元素：高攻击者的追求

综合来说，火系元素使攻击相对较强；地系元素使则防御相对较高，为队友加的结节也最多；水系元素使的速度最快，很难在战斗中落败；而风元素的闪电和击倒最让敌人头疼。因此，玩火元素的玩家应当明白，你就是要追求高强的攻击力。如果你选择了火元素，那么建议将属性点主要分配在火、土以及能量上。而在PvP中，则推荐以下8种技能：



▲ 一群“元素”会让敌人十分恐惧的



▼ 元素使其实是队伍中的攻击主力

火花：可对目标敌人射出火花，造成一定火焰伤害。
火之调和：持续一段时间，使自身能量消耗降低，对持久作战好处多多。
地之护甲：虽然会让自己的移动减慢，但可使自身的防御大幅度增强。
牺牲符号：使下一个使用的魔法可立即施展，但此魔法的恢复时间会增加，这在战场上的危急时刻是非常必要的。
地狱火：范围攻击，使附近的敌人都受到火焰伤害。
陨石雨：同样是范围伤害且威力更强大，不过该魔法对施法者的损耗也非常大。
洛葛特的印记：每当目标敌人受到火焰伤害时，将遭受“着火”的折磨。
复活纹章：复活当然是“居家旅行”必备技能。



▲ 一次治愈将重新激发队友战斗的信心和勇气

以上技能的使用讲究的是连贯性，如果运用得当，杀死近身的两名战士没有太大问题。开战时，先自己加个火之调和，在战士或刺客冲过来时马上施展地之护甲，然后给近身的敌人一个洛葛特的印记，接着施以牺牲符号和陨石雨。这时因为法术很难被打断，一般都能轻松将敌人击溃。如果再使用地狱火，则攻击强度还会增强。不过在这期间，最好别被远程攻击或魔法打到。如有远程攻击的敌人袭来，最好还是走为上策（队伍里有僧侣则另当别论）。

水元素：辅助战斗的好角色

在PvP中，水元素很难杀死人也不容易被人杀死。这样的性质决定了他是个辅助的好角色，跑旗、拿遗物都比较强。

雾之护甲：水系增强防御的技能，同样还可增加移动速度。
冰风暴：射出冰冻碎片，击中目标时对其造成一定的冰冻伤害，且使该目标的移动速度减慢。
迷雾形态：无法受到攻击伤害，但也无法对敌人造成攻击伤害，逃跑时的“必杀技”。
冰之矛：射出冰之矛，命中目标时对其造成一定冰冻伤害。注意，冰之矛的施法距离是一般魔法的1/2。
闪电之枪：有效打断正在攻击的目标，显然这是致命的。
冰之牢狱：使目标的双脚被冰包裹，使其移动速度减慢。如果目标受到火焰伤害，则其减慢的效果消失。
治愈他人：可单体治疗，也可区域治疗，这是必备技能。
复活纹章：水元素同样需要复活。



▲ 元素使可对单一目标造成更大伤害

元素使与战士的PK是个讨论很热烈的话题。以笔者的经验，如果战士轻易把你打死了，那么你真的该好好练练操作了。在实战中，如果遇到一名战士，你手里的杀人技能应该能轻易将其制服。当然，如果腹背受敌，就应该使用拖延的战术——毕竟怎么样你都不会吃亏。假如有两名或两名以上的战士向你冲来，你应该首先给自己加个迷雾形态，然后就可以在原地和他“跳舞”了。记得让自己保持满血，在这个21秒状态快用完时马上使用雾之护甲，然后开始跑。这时，就算战士使用冲锋也追不到你。当此状态将要完时再用迷雾形态，又可以“跳舞”了。如此反复运用，还是很气人的。

战斗中的策略性造就了《激战》，其职业、技能、符文和武器组件给我们带来的组合可以说是无尽的。从4对4、8对8和12对12等不同人数的对抗与队伍搭配，又给我们提供了无限延伸的竞技舞台。可以说，《激战》是一款在线形式的竞技类游戏，而不像一款传统的在线角色扮演游戏。如同所有竞技类游戏一样，它抛弃了传统网游的“肥皂时间”而让你直接享受战斗的快感。

激战 ●制作：ArenaNet ●运营：第九城市 ●游戏状态：3月7日公测
●官方网站：http://gw.the9.com



《天下贰》人物属性与状态详解

《天下贰》里的八大门派，不但人物外形各有不同，内在修为也是千差万别。所有的不同都包含在人物的力、体、敏、疾、魂、念六大属性以及每个职业的角色可施放的“状态”上。在接触到更高级别的游戏内容前，搞清属性与状态的各种效果是个打基础的过程，至少在练级时能够少走弯路。

■北京 浮生若梦

魂与念：六大属性效果详解

一般游戏中都有力、体、敏、法4种属性。力指物理攻击力；体表示HP；敏代表速度，包括移动速度和攻击速度，法一般是指法力值或法术攻击力。《天下贰》中则加入了特殊的属性——疾与魂。我们先来看看各种属性的效果：

力：每增加1点，物理攻击提升、负重+20；每增加10点，物理攻击额外提升。

体：每增加1点，物理防御+1、生命值+5；每增加5点，对眩晕、郁气、盲目的状态抗性+1；每增加10点，生命值+5%。

敏：每增加1点，命中+1；每增加10点，命中额外提升，会心一击率+2%、吟唱时间-3%。

疾：每增加1点，回避+1；每增加5点，对定身、缓行、迟钝的状态抵抗+1；每增加10点，回避额外提升，攻击速度+5%、移动速度+3%。

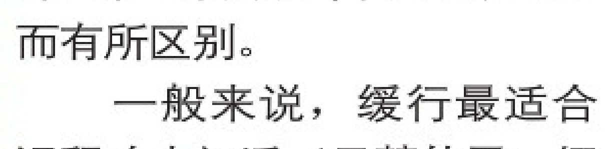
魂：每增加1点，法术攻击增加；每增加10点，法术攻击额外提升。

念：每增加1点，法术防御+1、技力值+3、施法不被中断几率增加；每增加5点，对催眠、失忆、暴怒的状态抗性+1；每增加10点，技力值+5%。

《天下贰》中规定，50级前是不能自行分配点数的，这个限制显然是为了保证门派间的区别。每10点所附加的属性也是为了拉大门派间的差距。细细看来，荒火教侧重力，天机营侧重体，翎羽山庄侧重敏，魍魉侧重疾，冰心堂侧重念，云麓仙居侧重魂，太虚观侧重力、魂，弈剑听雨阁侧重敏、魂。

负面状态的使用

《天下贰》里目前可以见到的负面状态有12种。这些状态又分4级，等级越高负面效果越严重。它们分别是行动类的缓行、迟钝、定身，意志类的失忆、催眠、暴怒，压抑类的眩晕、郁气、盲目，虚弱类的失力、失心、无助。除某些特定状态的时间统一限制外，状态持续时间因门派不同而有所区别。



一般来说，缓行最适合远程攻击门派（云麓仙居、翎羽山庄），降敌速而增己速；定身是无论哪个门派都梦寐以求的效果，但在40级之后才有这样的技能状态；眩晕和定身效果类似，是近战门派独有的技能；暴怒是近身门派追求的杀人利器，但它却出现在太虚观的“小龟龟”上；郁气是缺乏普攻的门派最害怕的技能……它们往往在PK中的作用更加明显。



◀ 力太虚一般罕逢敌手

潜力点：八大门派的发展方向

六大属性中有两个最重要的属性——力、魂。因为它们关系到物理伤害和法术伤害。目前，各大门派在PK中都研究出许多分类。如冰心堂里出了“暴医”，也就是“魂冰心”。除去攻击力，疾和敏是起辅助作用的，可提升命中率、缩短吟唱时间、增快攻速。体和念和防御有关，因为门派的不同需求也不同，如匮乏法力值的天机营就可在游戏后期加念。

50级以后系统分配给你的是潜力点，它可变成属性点，但不是一一兑换的关系。打个比方，你是荒火教，当前力的属性点是72，那么你要让力增加1点，必须付出8个潜力点；但如果你念的属性点是16，要让魂加1点，你只需付出2个潜力点。潜力点与属性点的转换公式是：1点属性点=当前属性点/10（舍去小数点后的数字）+1个潜能点。那么每升1级系统会送你多少潜能点呢？笔者不完全推测的公式是：

潜能点=当前等级/10（取整数位）×2。大家不妨算算，70级玩家各属性可能的上限是多少。至于加潜能点脱装备后属性多的谣言则是天边的无稽之谈了。

天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易
●游戏状态：3月1日公测
●官方网站：http://tx2.163.com

12种负面状态的效果

缓行：降低移动速度35%/50%/65%/65%，持续时间各派有所不同；

迟钝：降低攻击速度，技能调息时间增加1/1.5/2/3秒；

定身：初级定身和催眠效果一样，中级可进行普通攻击，高级可进行法术攻击；

失忆：有3/5/7/9个随机法术无法使用，施展技能的速度增加50%/75%/100%/150%；

催眠：打断吟唱，使其无法进行攻击，降低防御；

暴怒：物理攻击力上升10%，物理防御力下降25%/50%/75%/100%，回避率下降25%/50%/75%/100%；

眩晕：初级定身和催眠效果一样，高级效果可使其无法攻击；

郁气：法术吟唱时间增加0.7/1/1.5/2秒，被打断几率上升20%/35%/50%/65%，法术值消耗增倍（对瞬发技能无效）；

盲目：降低命中率和回避率，远程技能射程下降；

失力：攻击力下降，对行动类状态免疫能力无效，且抵抗能力下降10/15/20/25；

失心：被会心一击的概率增加，对意志类状态免疫无效，且抵抗能力下降10/15/20/25；

无助：被重击的概率增加，受到不良状态的持续时间将加长30%/50%/70%/100%。P



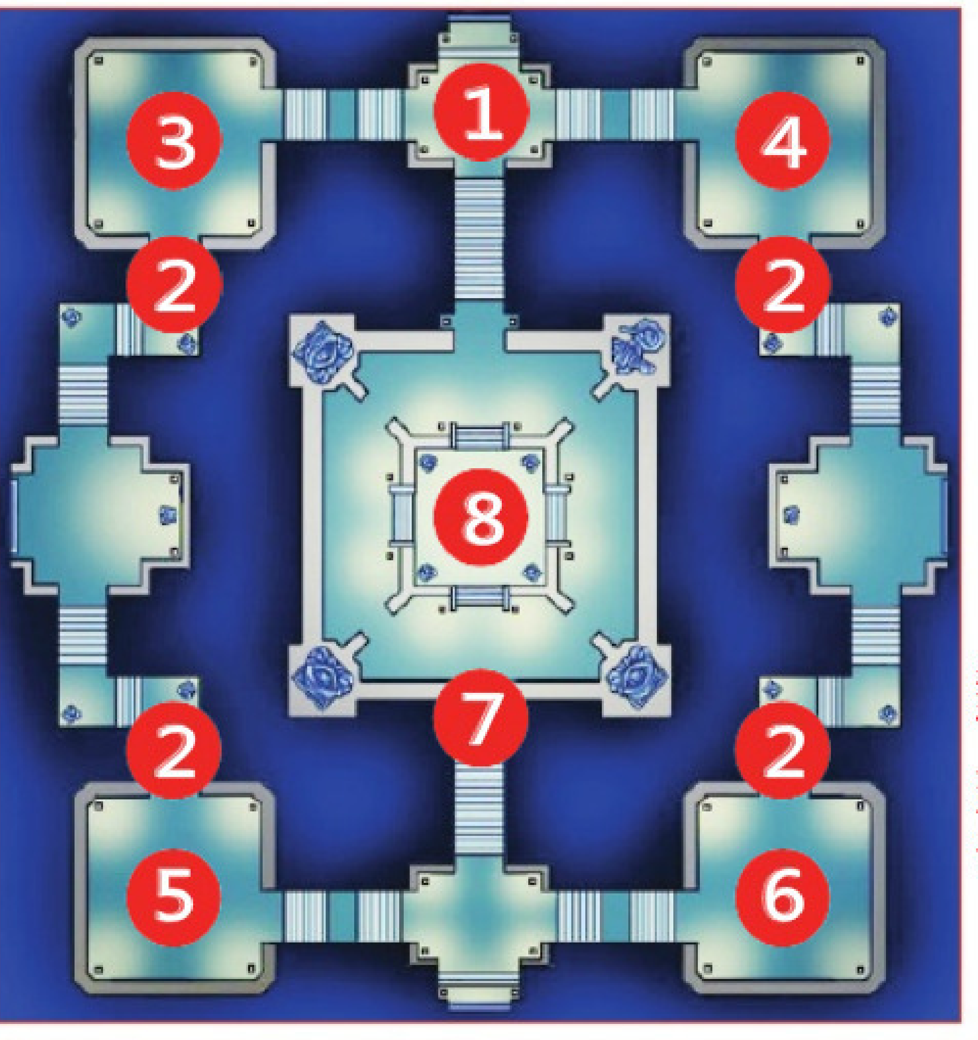
《黄易群侠传Online》80级副本除魔大法

《黄易群侠传Online》开放测试几个月来，不少玩家的等级已达到了80级左右。在这个级别上，挑战高难度的Boss已经不是什么大问题了，但80级的副本“魔师入世”依然是公认的禁区。要想通过这个设计复杂的副本，除了实力还得靠点运气。请随笔者一步一步踏入这个神秘禁区，斩妖除魔……

■上海 Cimigo

战前准备：熟悉地形

在进入副本前，建议各位玩家最好先搞清楚魔师宫的地形。魔师宫基本上由外围的8组平台以及中央平台构成，在玩家队伍尚未清除外围四角的4个小Boss之前，是无法打开机关进入中央平台的。一些玩家由于不熟悉路线，只要掉队就常常会迷路。不过从魔师宫俯瞰图中可以看到，外围的平台刚好组成一个“口”字形。所以，就算迷路只要按外围的环路绕回去即可。另外，由于副本里的小怪和小王等级在80～84级之间，且会两三队一起冲过来，因此落单的玩家死亡几率是很高的。建议大家进入副本后一定要集中在一起慢慢前进，以免不小心引来多组怪物。



▲魔师入世副本示意图：1．入口；2．乾罗山城叛众、魔师宫守卫、魔师宫高手；3．魏立蝶；4．恶和尚；5．卜敌；6．恶婆子；7．魔师宫高手；8．柳摇枝、花解语

外围战斗：清除四小Boss

队长在怒蛟岛跟乾青虹对话后就可直接进入副本，此时要立刻和旁边接应的“乾罗山城帮众”对话，得到要救出乾罗的讯息，条件是先打倒魔师宫外围的小Boss——卜敌、魏立蝶、恶和尚和恶婆子。这里要注意几点：一是打小Boss时一定要集中在一起前进；二是佛门可以帮助道门及魔门的队友加内外功防御，并以外功攻击来提高队伍的持久战能力和攻击力。另外，要给道门和魔门的队友留足恢复真气的时间。



▲落单之后一不小心就会阵亡，因此队伍最好不要分散

在副本中有魔门队友会容易许多，不仅清小怪时有范围技，清除四小两大Boss时还可施放“黑手魔功”封杀Boss的外功攻击，并以大家所熟悉的“阴气锁穴”增加对Boss的伤害。施展黑手魔功后若再施放“五毒书”消减Boss的内功攻击，那么这些家伙就仅仅是个HP很高的大沙包了。



▲要注意，跟“乾罗山城叛众”对话之前，最好先清除小怪



▼终于找到了忠心耿耿的乾罗山城帮众，得以去营救乾罗

中央平台：黑手魔功显身手

清除完外围的小Boss，点选北方或南方平台的栅栏，就能打开通往中央平台的通道，迎面而来的才是魔师宫的主力小怪——血量76 454、等级84级的“魔师宫高手”。在此仍然要步步为营，沿着中央平台的4边逐一清除。消灭魔师宫高手后，会发现3位“乾罗山城叛众”，其中只有一位是忠于乾罗且可引领玩家进入囚禁乾罗处所的。至于是哪一位，应该是随机的。如果你在此选错了对象，和叛众交谈，那么4位先前被打败的小Boss会随机出现两位，并带领大批魔师宫高手冲向玩家。



▲两大凶人出场，可柳摇枝在原作中是个翩翩美少年啊！

乾罗山城叛众最终会带领玩家进入中央平台囚禁乾罗之处，此时出现的最终Boss是85级的“柳摇枝”和“花解语”。由于他们会一起向玩家冲过来，此时应派出一位队友引走其中一人，且拉着他在囚禁乾罗之处“放风筝”（因为外面的魔师宫高手会不断重生，笔者建议先引走能力较强的花解语）。这时队伍里如果有一两名学习了黑手魔功的魔门队友在战斗时会比较容易。与乾罗对话后即可闯关成功，之后大家就快去向乾青虹回报已经解救出乾罗的喜讯吧！P

黄易群侠传Online ●制作：中华网龙 ●运营：悠游网 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://hy.iyoyo.com.cn

话说如今的《街头篮球》里高手纵横，许多人无聊时常去新手区找乐子，导致那里的强力小号层出不穷。可是因为没几个高手愿意带新人，新人就很容易陷入死循环：没有好队友，战绩和数据就很差，这样更不容易找到好队友，更不可能有好的战绩和数据。因此，在新手区突围成了许多新玩家的难题。

■安徽 唐K

FREE STYLE STREET BASKETBALL 新手突围
浅谈《街头篮球》中的3F战术

难题：如何在新手区生存？

笔者曾在无聊时建了个中锋（C）的小号，跟着人打了几场后队友累了，下线休息，笔者成了房主。看看没什么人来便准备换大号。这时突然来了两个小号，分别玩后卫（G）和前锋（F）。G上来就说“先别踢”。笔者一愣，她接着说：“带一会我们，等一下我们的积分都送给你买衣服。”原来，G和F是一起玩的朋友，但都是新手。那天玩了不到3个小时，只打了5局，其他时间就不停地被“踢”，自己开房也没人去。无奈之下只好送积分找人带了。

其实，新人的要求并不高，他们需要的只是一个好的游戏环境和一些入门指导罢了。而1～15级的新手区，对个人的实力要求并不是很高，马马虎虎的实力加上巧妙的配合意识完全可以胜任。因此对新人来说，熟悉所谓的“3F战术”能够更好地适应“恶劣”的新手区，对培养新手的意识和经验也有很大帮助。


▲ 3F战术更适合你在新手区生存

初步分析：3F战术的原理

为什么3F战术很重要呢，因为它在新手区里面简直就像Bug一般，攻则无坚不摧，守则一夫当关。最关键的是，好像没有什么有效克制它的战术，唯一能左右这一战术成败的就是玩家自己的发挥。为什么呢？这首先要从F这个职业本身说起。众所周知，F后期可转化为大前锋（PF）或小前锋（SF）。PF主内，SF主要是在外线攻击，这就造成了前期的F内外兼备的特点，而3F战术就是利用了这种全能的特性。

同前期的其他职业相比，F没有C的篮下统治力，没有G华丽的3分能力，但它有其他职业所不具备的可塑性。强大的弹跳力和适中的跑动能力使他能够冲板且有凶悍的盖帽能力，精准的跳投则让F跑位充满威慑力，3步篮和快速上篮等技能也有不俗的攻击力。这些就是3F战术的基石，而良好的防守意识和配合则是3F的王道所在了。


▲ 3F战术虽然厉害，但也需要你首先有较好的技术功底

防守为本，3F战术完全解析

这里笔者先用3个老鸟的例子来解释战术。首先，要会防守：3名F都要通晓各种进攻方式的防守，从C的篮下霸王步到G的外线突破都要牢牢看住；其次，选择视角：必须用可以观察全局的视角，不然看不见其他人的表现；第三，传球意识：每次都要把球传给位置最好的人，哪怕自己的球即将出手，看见队友的位置空了也一定要立刻传出——要知道Nice Pass下的F传球的准确率奇高；最后，跑位和卡位：进攻时3秒区内是不应该站人的，在人人都能在外面跳投的情况下要把对方的内线球员拉出来，然后让对方篮板较弱的队员防守的F从另一方向靠近3秒区。还有就是无尽的挡拆、挡拆、挡拆了，这主要是利用了F的大范围攻击力。当然，几个“心存不良”的老鸟完全能把战术发挥到极致。他们会先刷分，然后买齐低等级的实用技能，如SS、补篮、快速上篮等，利用技术和配合，完全可以把新手打崩溃。但你并不会经常碰到这么变态的家伙。

▲ 战术的关键是防守，此外传球意识也要好

新手打3F的注意事项

要注意的有几点。

1.防守一定要站好位。防C要卡住他前进的路线；防G要跟好，轻易不要伸手掏球，否则容易被晃（可以换位思考一下进攻时的策略）。

2.进攻要流畅，不要站在那里犹豫，也不能拿到球就乱突。先看看队友，多跑位、挡拆。总之，要冷静下来寻找机会。

3.跑空位时要注意面对篮框，接球投篮的时候不要玩高难度动作——领先了才有这个资本。

4.当你前方有人时，哪怕是G也别乱扣篮，否则很容易被盖帽。在笔者看来，F跳起扣篮那滞空的一瞬间就是给人瞄准了盖的。

5.如果不是在大比分落后放手一搏时，不要随意尝试投3分。因为对于新手F来说，3分绝对不是个好的选择。

最后再说一下，《街头篮球》只是游戏而已。大家来玩是为了开心，如果为了它而生气，那就得不偿失了。顺便呼吁一下，广大老鸟们爱护一下新手吧，毕竟大家都是从新手过来的。

街头篮球
●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件
●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com



愚人节消息“真假莫辨”，《魔界Online》成功吸引眼球；《舞者》牵手久游网，异业合作走出新模式。请看本期《大软网游报》。

头条 愚人节消息“揭露黑幕” 金酷游戏发布“严正声明”

特约通讯员御剑飞报道 在4月1日愚人节前夕，一篇名为《黑镜头：网游公司内部绝密信息大揭露》的文章出现在一些游戏网站上。文内所指的显然是曾曝出过员工事件的《魔界Online》的运营商金酷游戏。这篇文章其实挺有意思的，大意有几点：一是欧洲玩家抗议《魔界Online》英文版的服务器质量；二是金酷正在开发《魔界Online》的众多全新版本，其中一款叫做《魔界Q传》；三是老《魔界Online》要重装上阵，并称新老版本的游戏画面简直有天壤之别。后面的话就更吓人，说这款游戏的衍生单机版已经在开发中，连EA都来抢夺游戏代理权云云。

也许是这消息的后头一半实在太有喜剧色彩了，虽然有些玩家在论坛里发帖求证真伪，但大多数人还是很相信自己的判断的。有人就给“楼主”解惑：“你看，这通篇哪里有黑幕？欧洲玩家抗议证明人家游戏有影响力，把老《魔界Online》踩在脚下才能显出新版有多强啊！”还有人说：“买正版我支持，就看《魔界英杰传》啥时候出啦！”果不其然，4月2日，《魔界Online》运营团队就发布了一份“严正声明”。声明中称，这篇“以假乱真的愚人节报道，虽没有对金酷公司带来经济损失，不过也造成相当大的影响，至少在周末期间金酷客服就接到数千个询问电话”。同时声明强调，“此文并非出自金酷官方途径，本文应为《魔界Online》的玩家个人所撰写，与官方无关。文章中所涉及的言论金酷官方不负任何责任。”至此，这出“愚人节”事件也算是“水落石出”了。



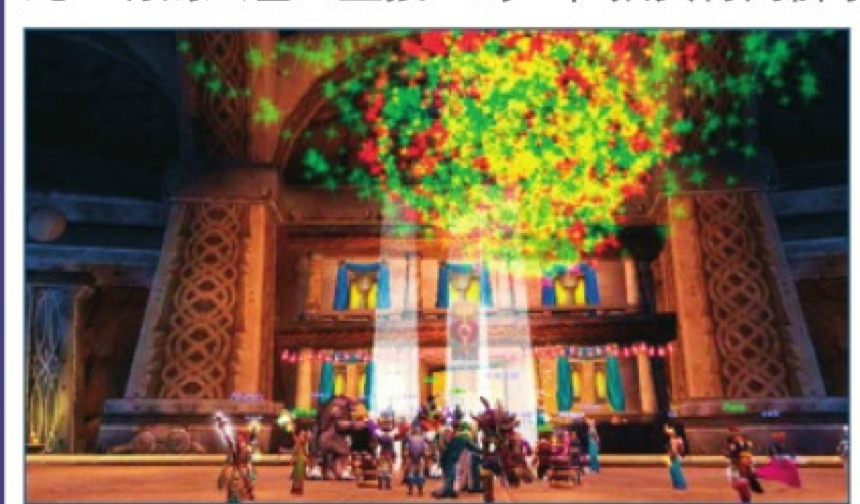
▲ 所谓的“欧洲玩家抗议”

▼ 这就是《魔界英杰传》……

潮流 难忘璀璨夜空 帕兰萨斯的环游焰火之旅

特约通讯员凯蜜欧报道 近日，《魔兽世界》二区的帕兰萨斯公会组织了一场别开生面的环游焰火之旅，所到之处颇有轰动效应。在活动的前一天，公会已经发布公告，要求参与人员准时到场，且全部着“休闲装”，严禁“工作服”上场。为此，有的人甚至直接“蹲”在拍卖行高价求购好看的衣服，只为了能在第二天的活动中抢眼。

在集合地点加基森，已经汇集了很多“帕兰萨斯登山协会”的人马，其他玩家都好奇地看着这些家伙，不知道他们聚在这里要做什么。而会内的成员则互相秀着自己的衣服，气氛轻松。很快一个40人的团队就组满了。会长一声令下，队伍浩浩荡荡地开拔了。本次活动的行动路线是加基森—天涯海湾—神秘小村—铁炉堡。很快，队伍到达了第一个休息地点——天涯海湾。然后是漫长的游泳，游了足足半个地图，终于到达了第二个目的地。在众多牛头人风格小屋的环绕下，中间有个大空场，怪不得要选择在这里放焰火呢。在这里，大家生火的生火，跳舞的跳舞，还有人在布置烟火发射器，大家把礼花按事先研究好的排列方式布置在场中。这一步看似简单，其实也是很辛苦的。接下来，就是精彩的焰火表演了！在协会排演过的烟火表演结束后是自由焰火时间，没有来得及买焰火的人纷纷找人要存货，大家都陶醉在自己一手“炮制”的绚丽风景中。


▲ 也许即使没有Naxx，不去Raid，我们也可以在游戏中快乐地“生活”下去

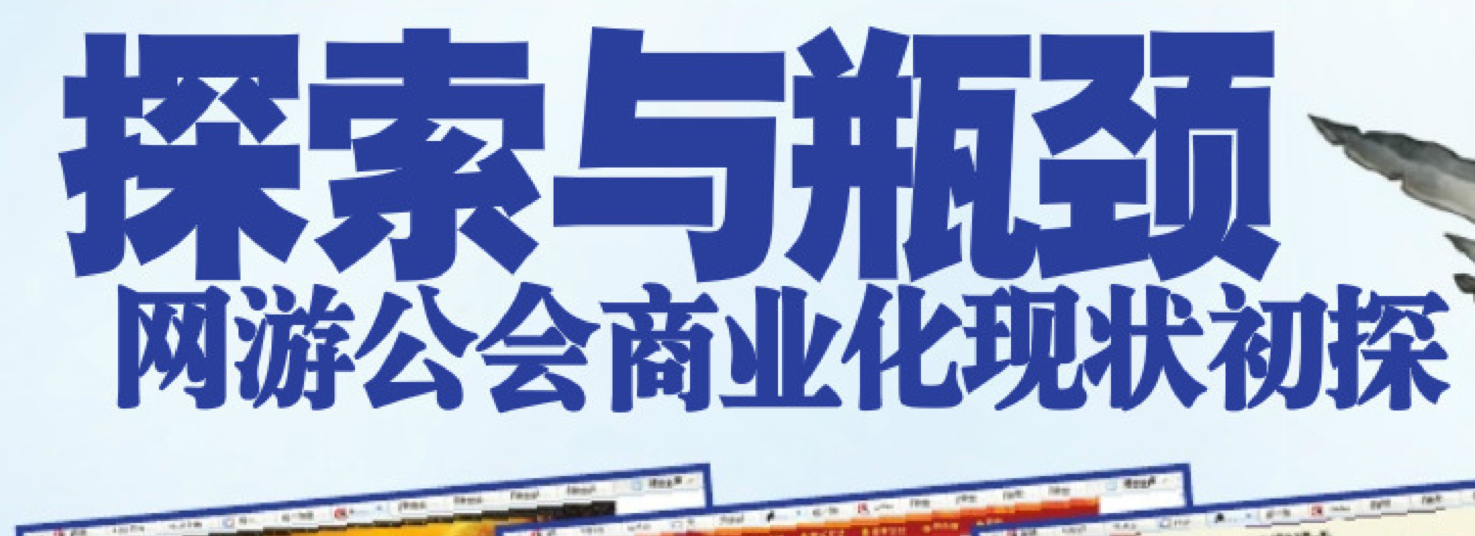
焦点 久游网牵手海岩 电视剧《舞者》浮出水面

特约通讯员海轮飞报道 3月30日，久游网在上海宣布与中圣春秋影视文化（北京）有限公司正式签约，“展开文化产业深度合作”，其第一个手笔就是共同投资2000万元筹拍由著名作家海岩编剧的30集电视剧《舞者》。久游网方面认为，该合作项目标志着久游网在传统娱乐的大型项目合作上走出了重要一步，将推动网络游戏产业向多元化发展。据悉，《舞者》是海岩继《五星大饭店》之后又一部表现现代都市题材的电视剧，其情节中有大量对舞蹈的描述。而久游网旗下的音乐和舞蹈类网络游戏也将会首度在电视荧屏上亮相。该电视剧将在今年暑期开机，预计于2008年与观众见面。此外，电视剧的合作双方还将在“《劲舞团》2周年庆”活动期间，启动大规模的全国演员选秀活动——《谁是舞者》。届时将由著名演员、业界名人和海岩本人组成的评委团进行评选。


▲ 《舞者》的主角正是被海岩剧捧红的女星孙俪

在异业合作进行的同时，久游网运营的竞速类网络游戏《光线飞车》，日前也正式推出了中文官方网站。玩家可通过它了解到游戏的最新动态。目前，《光线飞车》已进入了汉化的最后阶段。


▲ 《光线飞车》在韩国市场的前景很好，在中国内地也很快就要投入运营



探索与瓶颈

网游公会商业化现状初探

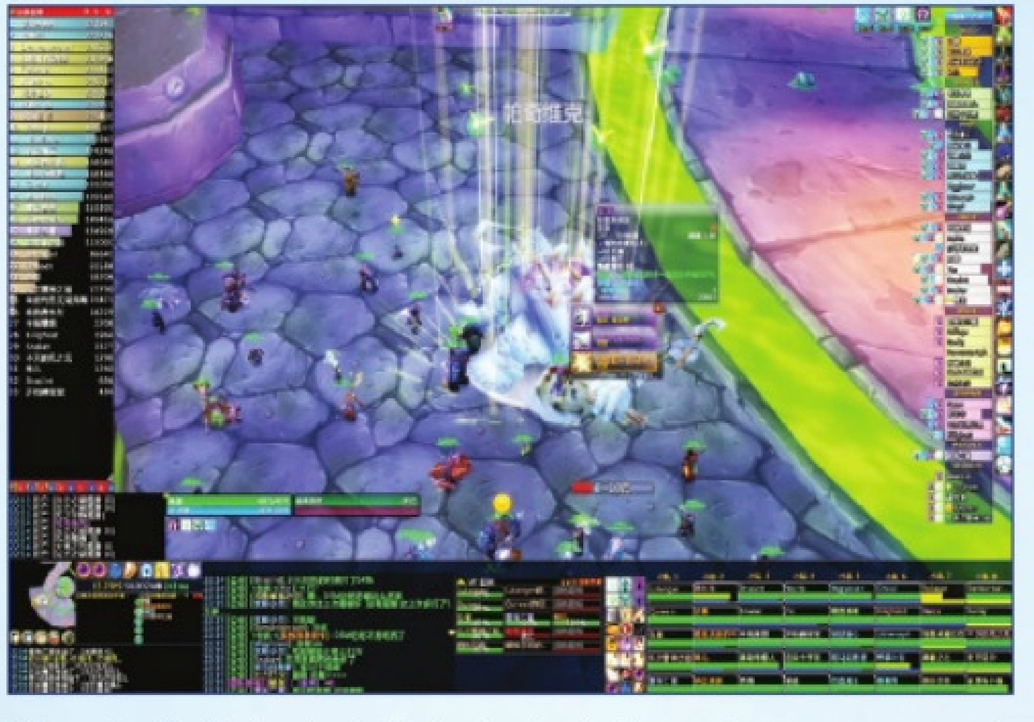


■北京 Littlewing

从2005年6月7日《魔兽世界》正式商业化运营开始，不知不觉，笔者已经管理游戏中的一个公会有近两年时间了。两年来，很多东西已经驾轻就熟，说起公会的管理，的确已经没有什么新鲜的方式了。因为《魔兽世界》的公会管理已经逐渐形成一种模式：论坛、阶梯团、DKP、GKP等。经过长期揣摩和完善，那些成名公会的管理经验已经成为通用规则，而新的公会已经很难创建，这是因为服务器已经被实力强大的公会所垄断，大、小公会之间副本进度的差距越拉越远。但是，大公会的发展也遭遇了瓶颈。当公会把目前版本的所有Boss全部杀死，当会员厌倦了无尽的Raid后，大量人员开始离开，大型公会也面临着十字路口。很多公会管理者感到骑虎难下，放弃辛苦几年打下的江山殊为不易，而要将现有的公会发扬光大似乎也并不现实。

向左走，向右走

《魔兽世界》中一些公会的处境更像是目前中国网络游戏中形形色色力图有所作为的公会的缩影。网络游戏进入中国近10年时间，许多早期运营的游戏早已淡出历史舞台，那些强有力的公会从已经消亡的游戏（如《魔剑》《万王之王》）中走出来，逐渐发展成成员众多、同时进驻多款网游的“超游戏组织”。它们不会因某款游戏运营失败而分崩离析，反过来却有越来越多的网游在运营前力图“拉拢”这些公会的加盟。虽然这些公会的存在方式依旧脆弱——一两名管理者因工作或学业的退出就可能导致公会分裂或消亡，但这种动辄数万名注册会员的公会，以其人力资源的丰富体现出了本身的价值。这种在某种程度上的“左右逢源”也让许多公会的管理者动起了商业化运作的念头。



相比而言，《魔兽世界》并不是一个『超游戏公会』广泛进驻的游戏，如『星辰』等知名公会以前都活跃在《无尽的任务》等欧美网游中

其实，以笔者长期浸淫的《魔兽世界》为例，其中的很多行为已经逐渐带上了商业化的影子。如，目前很多公会开设了Bus团，为一些不能加入一流团队的玩家提供顶级装备，使他们能迅速被大公会接纳。一套T2.5装备目前可以卖到2万金，而随着密保卡的推出、金币价值的持续回升，在某些服务器30元点卡的价格已经跌到了400金一张，2万金即使卖给虚拟物品网站，也可卖到人民币1000元。而且购买T2.5套装的人不仅仅能买到装备，还能享受到一系列VIP服务，如代刷声望、赠送戒指、全程跟随无需动手、装备的优先购买权等。这已经与现实中在商场中的“血拼”很相似了，却又有别于一般的带练——没错，这只是顶级公会能提供的服务之一。



一些以大学生为主力的公会其成员普遍到了毕业工作、各奔东西的阶段，公会商业化也成了其中一些公会骨干试图尝试的第一份工作

有需求的地方就存在商业价值，恐怕这样的交易在一些以出卖道具获利的“免费”网络游戏中更为活跃。但我们这里要说的商业化，显然已经超越了单个游戏的范围。在网络上以“公会商业化”为关键词搜索，你会看到很多玩家撰写的公会商业化“计划书”。他们理想中的商业化模式，是设想将庞大的“超游戏公会”以公司模式进行运作，通过为玩家或游戏运营商提供各种服务和资源获取利益，事实上，也有的公会已经这样做了。商业化这个原本模糊的用词似乎在一步步变成现实，然而我们要关注的只有两点：一、作为公会管理者，商业化的赢利模式是什么？二、作为公会会员，能从商业化中得到什么好处？

初级赢利模式

严肃地解释，赢利模式是一个企业在市场竞争中逐步形成的、企业特有的赖以赢利的商务结构及其对应的业务结构，一个好的赢利模式，应该既能提供独特的价值，又能脚踏实地且不易被人模仿。公会商业化的基本条件，则是


傲世纵横的主页上写有“傲世纵横网络科技有限公司 版权所有”的字样，公会的注册会员已突破7万人


一款新网游戏有多少公会进驻，一定程度上决定了它的口碑和关注度，因此大公会往往也是运营商争取的对象

公会拥有众多的会员和较大的知名度。

在被提及的公会赢利模式中，最容易实现的是代练。但常规带练无法提供一个顶级的游戏账号，最多是快速把账号练到满级，因此玩家最需要个性化服务，而这种服务的难度也可想而知。鉴于个性化服务的机动性，这种服务似乎更适合几个人组成的小型代练工作室，事实上，他们现在在淘宝等同类网站上的业务也很活跃。而由公会成立代练公司，不仅效益很难保证，而且代练这种所谓“灰色产业”的不明前景，自身也存在大量问题。

大型公会也可以组织有计划、有规模的打钱活动，或调动大量的虚拟货币在游戏内经营，以赚取更多的虚拟货币。如目前国内规模最大的《魔兽世界》公会网络十字军就拥有十余个团的庞大编制，在他们的网站上可以看到，他们与50州金币仓库等销售虚拟货币的网站有着紧密的合作关系，玩家通过公会网站可以以网上支付方式购买金币。与此类似的，许多涉足商业化较早的公会成立了自己的打钱工作室，进行虚拟货币和装备的交易，并且有了较成熟的销售模式和渠道。拥有“隐形工作室”的公会与打钱工作室的最大区别就在于，公会在自己的服务器拥有极高的信誉度，可在交易中占据主动，比如让对方先行付款，可极大降低风险。实物买卖也是考虑中的赢利方式之一，通过出售点卡、人偶、T恤、戒指、卡牌甚至视频光盘等官方、非官方的游戏周边产品获利。当然，这些交易如果和传统渠道一样采用网上银行支付是没有任何优势可言的，因此有人也计划接受虚拟货币支付，方便玩家，也很容易激起玩家的购买欲。当然，这些交易也涉及到代练中所存在的那些问题，而且重要的是，你的“产品线”能在多少款运营状态稳定的游戏中铺开。

游戏公会另一个重要的赢利方式是网站的广告费用，但这是建立在公会拥有极高的知名度前提下的。知名度怎样提高？其实方法很多，如完成服务器重要Boss的击杀，参加各大媒体类似“十大网络游戏公会”的评选，成为官方主页公会大厅认定的S级公会，想办法联系官方或其他游戏门户网站、杂志的采访，制作幽默诙谐的宣传视频——当然，还可以搞一些“裸聊”“铜须”之类的事件炒作。总之，有了知名度，才有点击。比如我们熟知的欧服著名公会Nihilum、经常提供教科书式经典视频的公会Curse、在中国大陆地区横跨诸多网络游戏的灭世狂舞公会等，主页上早已有广告投放，但绝大多数公会，甚至是星辰这种国内最知名的公会，都还没有发展到这一步。其实这样做有一定风险——毕竟维护一家网站是要花钱的，只有作先期投入才有可能得到收益，这个风险往往是由公会的会长或其他负责人承担的。可见，要从网站广告中赢利，如果你只在一个游戏领域中有地位，其用户群的大小还不足以吸引广泛的商家。

如何突破瓶颈？

在公会商业化的进程中，以公司形态存在的公会到目前还是凤毛麟角的。如以《魔剑》中的骨干逐渐扩展而成的傲世纵横公会，已经成立了傲世纵横网络科技有限公司。许多这类公会在成立公司后其实已经实现了自身角色的转换，公会的少数上层人员实现了“职业化”，公司成立“宣传”“外交”“记者团”等多个部门，他们发新闻稿、组织各类游戏活动、与媒体和厂商广泛建立联系，这与一般的商业公司并无多大差别。与此同时，他们曾经拥有的各个分会则变成这个公司所掌握的“无形资产”。这其中就存在着两个最大的问题，那就是利益分配和人员组织。

以网站经营为例，可能投资在网站上的费用并不多，但出资人是否拥有这个网站的所有价值？这个网站附带的无形资产是否都归出资人所有？这对于公会会员来说是不可想象的，是不能容忍的，因为公会是一个群体性的组织，成员为了寻找群体而加入公会，又怎能容忍公会一朝变成公司，被一人或数人私有？公会商业化后，不赢利也就罢了，一旦赢利利益该如何分配？公会会员可能会为了公会去开荒、打钱，但如果公会组织纯功利性活动，而活动所得又不能100%返还到参与者手里（事实上，一旦商业化就不可能100%返还），会员能够接受么？何况公会是一个松散的组织，松散的关系、没有合约的约束，一旦出现利益纠纷就不可收拾。

说到底，公会是作为集体组织出现的，成员间就必须保持一定的平等性，公会的赢利要靠会内的所有人或多数人协作完成，而不仅仅是公会管理者一人就能说了算的。就在不久前，号称国内“第一玩家公会”的灭世狂舞经历了一次商业化失败的过程，公会会长“天书”在自己的博客中写道，在以后相当长的时间内，“公会都不会再尝试所谓的商业化，而是转为纯粹业余性质的网游玩家群体”。谈到放弃的原因时，他说：“是目前的网游环境还不足以维持我理想中的公会商业化模式。”“在过去的3年时间里，我经历了大大小小十来次的尝试。”他最后写道。



灭世狂舞为代理服务器软件统一加速器代言，其会员则可以免费使用统一加速器

编后：个案的失败与放弃并不代表公会的商业化萌芽已经被遏制。何时跳出单一而风险巨大的赢利模式？玩家是否希望自己心爱的游戏充满“铜臭味”？游戏公会商业化必将是个漫长的过程，它需要那些有志于此的公会管理者慢慢摸索，我们也将持续关注这一话题。

RPG，单机的尽头

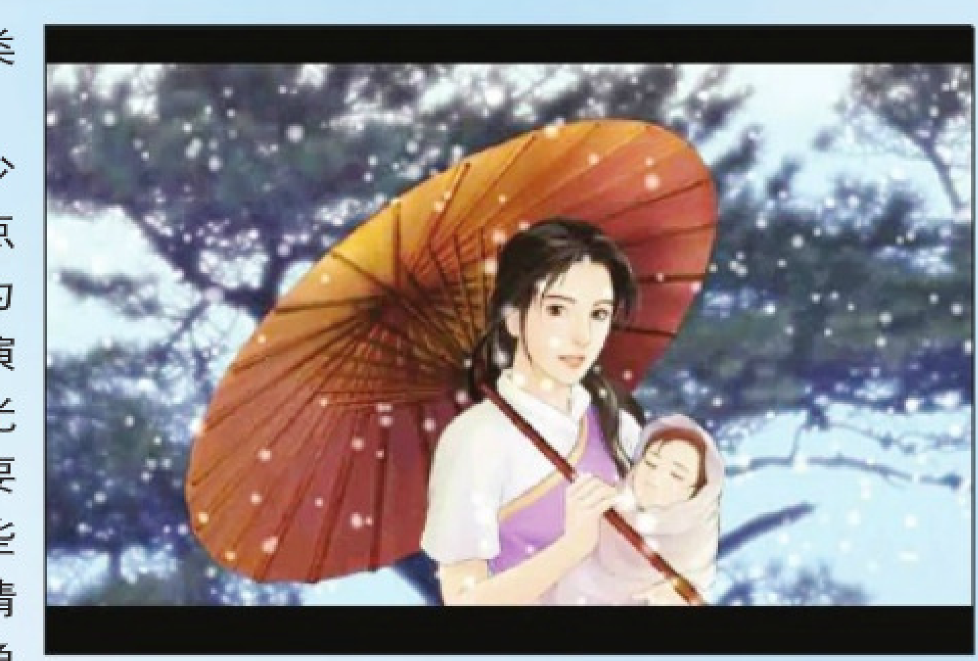
编者按：本文注定是一篇有争议的文章，尤其是对于众多依然执著喜爱单机游戏的大软读者来说。但它的确代表了某种观点，而这样的观点正逐渐被越来越多的人所提及。所以在文章开头，我没有说“本文仅代表作者观点”一类的例话。把本文的论题提炼出来，这篇文章可以作为辩论的正方观点，欢迎持反方观点的朋友来稿以正视听，我将摘选有代表性的来稿刊登于今后杂志上。扫榻恭候！

我有很多朋友，他们曾经都是单机RPG的忠实玩家，他们玩《轩辕剑》，也玩《辐射》，但最近的两年来，他们一直在玩《魔兽世界》或《龙与地下城Online》。即便是《无冬之夜2》《上古卷轴IV》推出后，也没能把他们的精力从WoW或DDO上转移开。这些家伙曾经无限BS过《传奇》这样的网络游戏，但为什么最终他们却一头扎进了MMORPG中难以自拔？他们会简单地解释：“因为WoW与《传奇》不一样。”的确，WoW尽管不是网络游戏的最终形态，但它作为一款MMORPG，已经让很多铁杆的单机RPG玩家体验到了与从前截然不同的、迷人的精彩之处，而这之后的DDO、《激战》等游戏也从不同角度为MMORPG的发展形态进行着有益的补充。这个时候，我们都难以回避那个老生常谈的话题：MMORPG将终结单机RPG。这里提到的MMORPG不是《传奇》或《征途》（此二者的“玩家”群体，无非是一些练级劳工），而是未来的WoW或《最终幻想》网络版，它们将会吸引越来越多的铁杆单机RPG玩家，并让纯粹的单机RPG变成博物馆里陈列的古董。也许你就是这样一个铁杆单机RPG玩家，此时也许你会轻蔑地表示：网游永远也不会带给你第一次通关“仙剑”时的绝美感受。但我不会试图说服你，因为诸如那样的“绝美感受”，实际上更早地就已经变成了记忆里不能碰触、只可陈列的古董。

关于剧情

RPG究竟是什么？是“角色扮演游戏”，没有人回答不了这个问题。但事实上，针对“角色扮演”的涵义却存在这两个分歧：一者强调体会剧情，在曲折动人的剧情中寻找带入感，哪怕自己扮演的角色其实根本就不属于自己；另一者则更加注重“角色扮演”的本意，他们喜欢游戏中有更多的自由性，能选择自己喜欢的道路，并在游戏中创造属于自己的传奇。是的，想必你已经看出来，这就是美式与日式两种RPG的分歧。二者之间的扯皮由来已久，孰高孰低，谁也不能说服谁。关于这两种单机RPG类型，笔者也不打算花费笔墨来做徒劳的比较，还是切入主题，谈谈MMOPRG与它们的关系。

日式RPG强调剧情，角色为剧情服务，而剧情为这款游戏所体现的价值观服务。国产单机RPG一向受其影响，剧情通常围着“爱”打转，其终极的价值观无非是“爱”大于一切。无论是冰璃千年守候、赵灵儿舍身灭魔，还是慧彦和尚壮烈牺牲，归纳起来就是对情人之爱、对民族之爱、对苍生之爱。我得说，喜欢这一类RPG的玩家都是很好的观众，他们乐于被别人的故事所感动，在体验这一类RPG时，他们多多少少得作出点牺牲，因为他们所扮演的主角的光辉通常都要淹没在那些具有高尚情操的配角之下。而这一类的RPG最重要的是剧本，“重生死，伤别离”是精髓，把握好这6个字就成功了一半。习惯此类RPG的玩家，往往会质疑MMORPG根本没有剧情，看起来所有人都在忙着打怪升级，哪来的什么动人故事？实际上，怀有此种想法的玩家的思维方式是被单机RPG禁锢了。单机RPG剧情是强制性的，从进入这个游戏开始，游戏中发生的故事你想不去了解也不行，你得眼睁睁看着张三李四王二麻子的酸甜苦辣在你眼前展现。如果你压根就对他们的


玩家说：“要有爱！”于是单机游戏就带来了爱

是网游？

■北京 TheWho

事情不感冒，可能会骂上一句“这破游戏剧情真没劲”，然后将光盘扔到床底下了事。但MMORPG的剧情是全开放式的，没有什么明显的主线，也不能限定一条主线，试想当上百万不同个性的人在一款游戏中生活，他们能是一模一样的故事吗？尽管大多数人看起来在打怪、升级，但从WoW这样的MMORPG来说，此类问题并非都是游戏的错。其实在WoW中，已经提供了几乎所有单机RPG都难以企及的背景故事。在WoW中做过黑龙公主任务的玩家想必都不会忘记这个任务中的每一个细节，WoW通过任务方式很好地讲述NPC的剧情，即便你不是一个从《魔兽争霸》时代过来的单机玩家，只要你愿意留心游戏中每一个NPC的台词，愿意阅读图书馆中那些看似毫无用处的书本中隐藏的秘密，你会发现MMORPG的剧情也并不缺乏感动元素。

关于角色扮演

让我们再来谈谈“角色扮演”。Josh Sawyer，这位黑曜石工作室的首席设计师在谈到他在《无冬之夜2》中的体验时讲述了这样一个故事：他想在游戏中完成一个完美的角色扮演，于是他将自己设定成一个满嘴瞎话欺瞒成性的家伙。游戏中提供了足够多的对话选项来让他完成这一点，他不放过任何一个能够完成欺骗的对话选项，但他总是被NPC所揭穿，并屡屡遭到人们用魔法飞弹的痛扁。这是一个谎言者应该遭到的报应，并逼迫你最终不得不说真话。Josh Sawyer说，这也许最终会让人们明白诚实的重要。你瞧，即便是最强调“角色扮演”和自由度的美式RPG，实际上也有一定的局限性。你要么做个好人，要么做个坏蛋，而即便你选择做个坏蛋，游戏也会不时在情节中提醒你，你现在是个伤天害理的家伙。实际上不管你扮演了什么角色，最终你都是在为早已设定好的剧本服务。当然，你可以笑对这一切，因为你心中明白，即便你在游戏中扮演了一个坏蛋，现实中的你根本就不是。MMORPG中的角色扮演呢？这里没有剧本，你扮演的就是你自己。如果你在游戏中是个坏蛋——呃，我是说，如果你欺骗其他玩家，那你在现实中也真的是个坏蛋！谁更符合真正的角色扮演精神呢？我想你可以像《喜剧之王》中的达叔那样骄傲地宣布：“我才应该得奥斯卡最佳男主角奖，因为我一旦在网游中行骗被抓住，我这个ID就得跟着完蛋。”当然，我不是说要想体验真正的角色扮演就应该走反派路线，而是说MMORPG中的角色扮演至少更真实一些，没有剧本对你的束缚，如金庸谈到自己笔下的角色时所说：“我作品中人物的武功现实中可能是无法达到的，但他们的人性是真实可信的，我写的是人性。我不限定故事，而是让人物依据自己的性格去发展自己的故事，去冲突，就很真实自然。”MMORPG中角色的人性，就是你自己真实的人性。当然，MMORPG中大多数人可能都是庸俗的人，真实的人性让游戏也跟着变得庸俗起来，这成为被单机玩家诟病的最大理由，但已经有MMORPG设立了RP服务器，如果你自诩具备专业的“Role Play”精神，RP服务器可以给你提供最大的发挥空间。



做个老百姓？看来在SLG里加入RPG成分，会有玩家愿意尝试

关于平民化



组队去看赵灵儿洗澡？我想这也很有趣

《神雕侠侣》中的杨过是个天才，书中多次借黄药师、金轮法王等前辈高人之口对其进行表扬：这小子前途未可限量，我年轻那会儿可没他这么牛X。这就是主角应该有的天赋，他们的悟性总是高出别人一筹，否则编故事的人很难解释他们笔下的主角为什么总是实力超人。有些写武侠小说的号称要写个平民化的英雄，但这一类主角实际上也有某种天赋异于常人——运气，他们总是能找到某些千年王八万年龟，生吞下去就立刻变超人。看书的人也就很高兴，人人都有点投机心理不是么？在MMORPG中就不存在什么天才，你的实力得跟你的投入时间划上等号，所有人都站在同一起跑线上，然后大家一起跑，谁点卡花得多，谁就跑在前头。在《仙剑奇侠传》中，李逍遥遇上酒剑仙，半夜传剑，从此上路成为一代大侠。当然，玩家通通只能扮演李逍遥，你要想扮演村子里的张三李四去学剑，那是不可能的，这是只有主角才能享有的传奇故事。然而大家想想看，如果有一款叫《仙剑Online》的游戏，那么应该是怎样呢？嗯，得有个醉鬼睡在新手村的客栈门口，你打半斤兑了水的酒去给他，就能学个“御剑诀”，于是新手村的门口聚集着一堆初级玩家，都用千篇一律的“御剑诀”在砍着猫猫狗狗升级。升个10来级之后，你就可以在公共频道里吆喝：“仙灵岛‘偷看灵儿洗澡’任务求组了！5缺3，做任务的来！”——但这不挺好么？要记住这是网游，谁也别想比谁的运气好多少。你想只有你一个人学会上乘武功，一个人去偷看赵灵儿洗澡，那是不可能的，接下来你要想比别人能打，就得多花钱时间多花钱。如果你在WoW里突发奇想，打算从雷霆崖上跳下去，看是不是有棵松树挂住你，然后掉进一座山洞，正好在里面捡到一套T3装备什么的，那肯定是白日做梦。单机游戏也许能帮你实现这样的梦，但就算你穿上了T3，在单机游戏里又有谁会欣赏你呢？

那么，MMORPG中有没有个人英雄主义？你看，即便有《仙剑Online》，你也不可能成为李逍遥，在WoW里你自然也做不了萨尔，那些传说故事你至多只能从NPC嘴里听个天花乱坠。但又有什么关系呢？那都是别人的故事，在MMORPG里你写下的是完全属于自己的经历，即便没有那么传奇，但你也可以得到自己想要的东西：别人的尊重、爱慕以及友情。平民化的英雄主义，聊胜于无的传奇。

关于未来

《时代周刊》在评选“世界最具影响力的100人”时，暴雪副总裁Rob Pardo作为唯一的游戏业界人士入选其中。《时代周刊》著名评论家Lev Grossman对其评论道：“在这个世界上，有一个拥有600万人口的国家，但你却在任何地图上都找不到它的标注。是的，这个国家就是‘魔兽世界’，一个虚拟的国度，它代表了电子娱乐业的未来。而创造这一切的则是Blizzard Entertainment和它的副总裁Rob Pardo。这位35岁的男子领导着他的开发组凭空创造了一个完整而真实的幻想国度。假如《魔兽世界》能够再流行一些，那么它真的可以去联合国申请一个会员国了。”WoW和《激战》等MMORPG的成功让游戏开发人员不得不转变自己的观念，传统的单机RPG都在加入网络模式，如果不能连线，那么这款游戏的生命力已经可以预见。而日式RPG也将面临转变的阵痛，传说Square Enix在《最终幻想13》之后的下一代作品也将是继11代之后的网游新作。无论日式还是美式单机RPG的玩家，就算他们会对对立阵营的网游作品不屑一顾，但他们也很难抗拒自己喜爱的单机游戏的网络版本，因为这意味着他们将真正以自己的身份进入那个一直以来喜爱的世界。



要么做个好人，要么做个坏人，但最终也是为剧情服务

实际上在游戏制作人中也不乏MMORPG的发烧友，前牛蛙的创始人、让玩家成为上帝的Peter Molyneux就是一个MMORPG的痴迷者，狮头公司将来一定会推出自己的MMORPG，也许就是《神鬼寓言Online》，谁能说得定呢？





那些单机RPG大作将来都会变成网游吗？谁知道呢

说一千道一万，MMORPG最终将取代单机RPG的最大原因在于，人与人之间的互动乐趣始终大于人机互动。无论你在游戏中取得了什么成就，当你想到你所炫耀的对象不过是一些冷冰冰的数字时，谁都会感到索然无味。这时候守护单机RPG底限的就只剩下了“剧情”，但一味强调“剧情”并不是角色扮演，谁也不想把RPG变成电子小说，你参与其中，但什么也不能改变，这岂不是很没劲？

在文章的最后，再提一下开头所谈到的那几个朋友。事实上他们也还在关注着《博德之门》或《辐射》难产中的下一部作品，但我相信，即便这些单机RPG时代的辉煌巨著出了续集，只怕玩家也很难像对WoW那样在上面花费数百小时时间。更何况，谁能肯定这些单机游戏未来的续集不会变成一款Online游戏呢？如果还有执著的单机RPG玩家，也许他们将来会像《英雄本色》中的小马哥那样感叹：“我们都是怀旧的人，已经不能被现在的游戏业所接受。”说这话时，他们也许浑身都散发着迷人的古典气质，但仅此而已，时代总是属于年轻人的。P

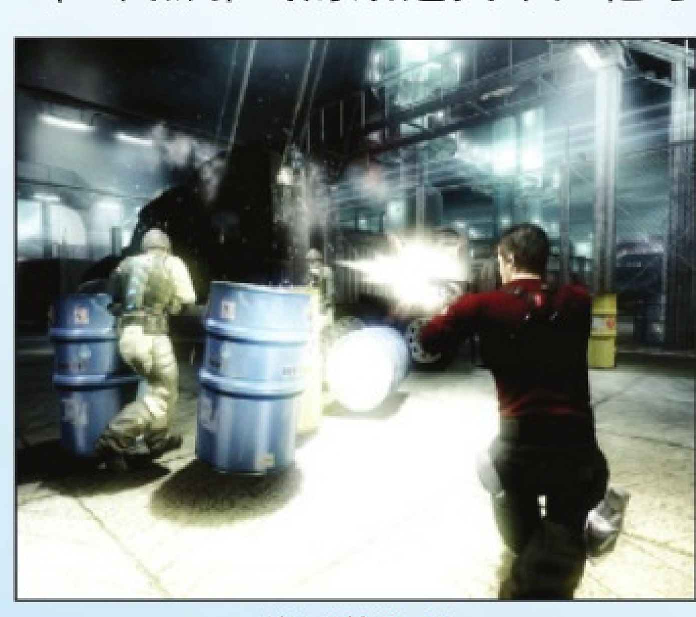


玩的就是眼花缭乱
——评《无间地狱》

■贵州 打死伟大

在《无间地狱》正式版尚未发售之前，那个400MB的DEMO震住了不少人，宛如曝光过度的高亮度模糊光效让他们误以为这就是传说中的华丽图像。对Ageia PhysX物理加速卡的优化支持也为这款游戏罩上了一层神秘面纱，因此有相当一部分玩家对它充满期盼。

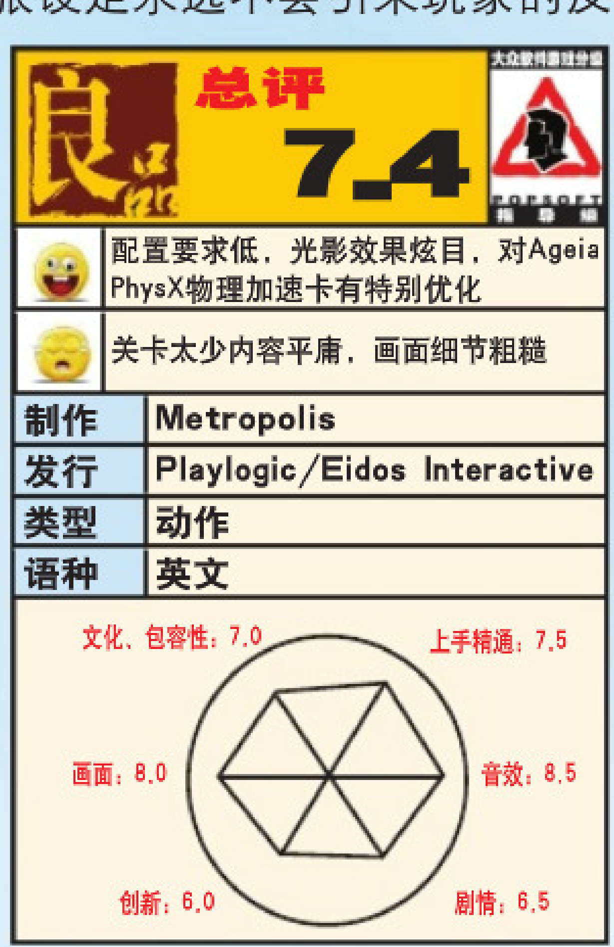
老实说，一款动作射击游戏如果招摇花哨点其实不算过分，这年头谁不想后颈有怪异纹身上穿件皮夹克手里拿把枪耀武扬威地走在大街上？就算吸引不了MM至少也能招来路人惊异的目光，游戏主人公雷恩·勒诺克斯就是这样一位带点邪气的叛逆英雄，他号称是经过“严格训练”的特工，其实也就一雇佣打手。雷恩原本效力于天使一族，但却不知何故被莫名其妙炒了鱿鱼，黑暗恶魔的代言人布莱克先生立刻找到他提出聘用合同，不用说也能猜到交给他的任务就是对付昔日的雇主。开始笔者还推测雷恩兄可能是天使族派到恶魔阵营的无间道，可惜真相比这还要糟，天使的首领卡罗斯企图用思维控制器统治全人类，以使他们有一个“更美好的未来”。不甘落后的恶魔企图借助雷恩的力量从中分一杯羹，别看我们的主人公一副痞相，但在大是大非的问题上雷恩同志终究能坚持正确立场，最后他在拳打天使长脚踢大恶魔的同时顺手灭了威胁世界和平的思维控制器，这下地球终于又回到了和平与安宁中。


激烈的战斗


夸张的光源效果

《无间地狱》给人第一眼的印象仿佛是第三人称视角版的《恐惧杀手》（Painkiller），但过强的反射光效把整个画面都渲染得有点走样。凡是可能存在光源的地方都疯狂散发着亮光，地上的每一块石头都仿佛是美玉雕琢，金属物体表面的每一处突起都弥漫着朦胧雾光，悬挂电灯的地方永远是一团无法直视的耀眼光芒，仿佛那里挂的是一颗恒星，地窖窗口射入的自然光之强烈让人怀疑外面是不是有一盏防空探照灯，那种境界完全可以用“给点亮光就灿烂”这句话来概括。过于丰富的场景光效加上无处不在的高密度微粒系统使游戏画面显得相当招摇，无论在阴暗的教堂里还是冰雪笼罩的荒村中，永远都有无数颗粒悬浮在空气中，初看之下感觉气氛不错，仔细想想又总觉得有点不对劲。幸好一旦与敌人开火交战，这些狐疑很快就会被玩家抛在脑后。在动感十足的摇滚乐伴奏下，主角手中的长枪短炮迸发出不亚于战列舰406毫米主炮的火焰，这样的夸张设定永远不会引来玩家的反感。子弹打光了还有更风骚的地狱魔法，红光翻涌中雷恩兄右臂小宇宙爆发迸出一股炙热的地狱之炎，小怪级的杂兵基本是挨上就死，这招功夫威力巨大还有爆炸效果，如果不是受魔力消耗的限制绝对比玩枪要更过瘾。

因为受雇于地狱恶魔，所以雷恩也拥有多种寻常特工们所不具备的超人能力，发射地狱之炎仅仅是其中一项，他还能直接通过翻滚穿越激光防护栅，据说恶魔大人赐予他翻滚中隐形的特殊能力……雷恩最诡异的超能力是瞬移，选定附近的目标点后他可瞬间传送到那里，但几秒钟后又会闪电般自动返回原位置，这个新鲜招式主要用来打开寻常方式够不到的机关或宝箱，也能用来克制某些难缠的敌人。可惜作为一款快节奏的动作射击游戏，《无间地狱》竟然没有慢镜头或子弹时间模式，瞄准射击的准星也只是个小白点，混战中很难迅速锁定敌人要害部位，因此消灭一名敌人往往需要消耗3至4发子弹。游戏的枪战部分虽然气氛不错，但掩体庇护功能问题较多，下蹲躲在桶子或木箱后掩蔽物两下就被敌人火力轰烂，背贴墙对墙面要求相当高，如果墙面不平整就别想贴上去，铁栅栏、墙角等地方经常无法贴墙隐蔽。好容易背靠墙了准备探头射击，可斜对面敌人射来的子弹总能毫无困难地命中主角躯体，这时要想脱离贴墙状态的操作也显得过于繁琐。



优点	配置要求低，光影效果炫目，对Ageia PhysX物理加速卡有特别优化
缺点	关卡太少内容平庸，画面细节粗糙
制作	Metropolis
发行	Playlogic/Eidos Interactive
类型	动作
语种	英文



武器射击的视觉效果也很招摇


弄个背贴墙不容易啊


微粒效果有点过头了

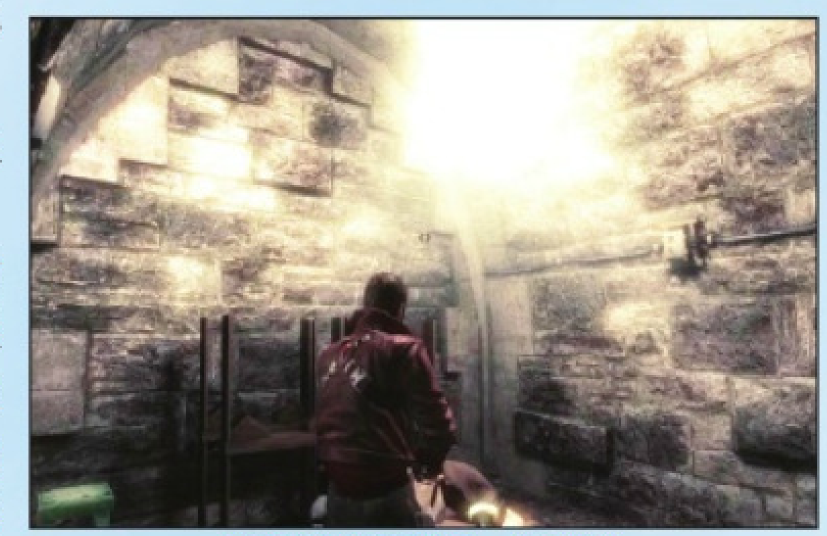
通过搜索被打死的敌人尸体，雷恩可以获得各种补给，生命值、魔力、弹药甚至还有钥匙道具，子弹消耗速度快使枪战的实用性大减。这样一来玩家更倾向于肉搏或施放地狱之炎消灭敌人，反正雷恩皮糙肉厚耐打，吸尸补魔不好使，但补血的效率却很高。吸尸设定原本应是制作者打算突出Ageia PhysX物理加速效果的噱头，看着一具尸体被超自然的强大吸引力拽入主角掌心然后瞬间化为乌有确实够酷。Ageia PhysX物理加速卡是近期硬件时尚潮流中的宠儿，但拥有那玩意的游戏玩家毕竟是凤毛麟角，也许制作者原本打算体现各种物理作用效果，没有物理加速卡的普通玩家显然无法完整体验他们的作品。不知是否因为软件模拟的效果不够理想，游戏中经常出现严重失真的肢体动作，手臂和腿脚以不符人体工程学的怪异角度交错折叠。不光是人物躯体的运动有违逻辑，很多可以推倒的木箱和桶子也都没有质量感，好像它们是海绵做的，轻轻一碰就弹开不说，落在地面上还会蹦几下。这些问题如果是因为没有物理加速卡尚可原谅，但如果是游戏引擎本身的缺陷那就太令人失望了。

吸尸夺魂好生吓人

悬空的尸体

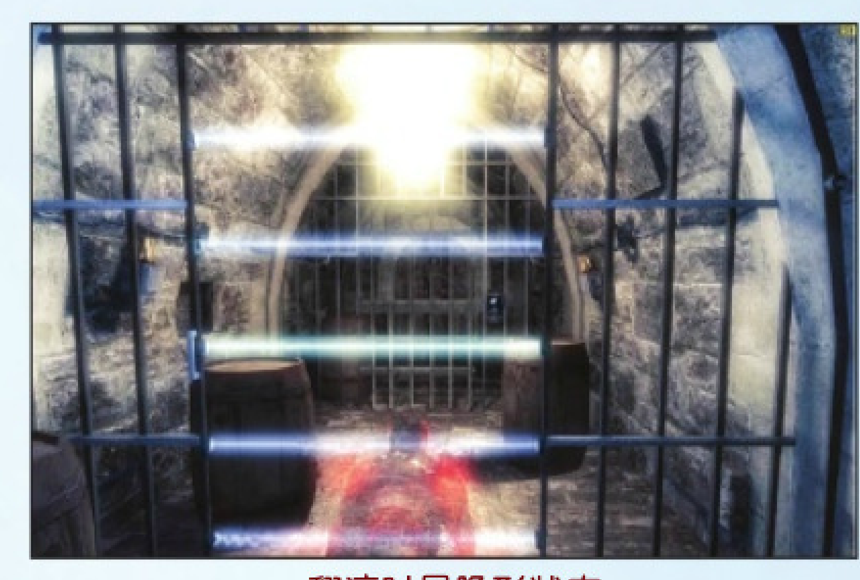
游戏的剧情发展过于平铺直叙，主人公从头杀到尾把整个故事演绎完毕，很多关卡的场景设定也非常简陋，玩家只能操纵雷恩在门锁之间为寻找钥匙跑来跑去消磨时间，反复杀人吸尸然后继续找钥匙开门，久而久之容易让玩家感到枯燥烦闷。引诱主角的恶魔代言人布莱克先生无论造型还是谈吐都颇有个性，不过事情就坏在他在对讲机里不厌其烦地教授游戏基础操作知识，听他不停念叨着“大威力的特技会消耗你太多魔力，记住最好留到关键时刻用”，感觉这位坏蛋似乎成了无微不至的保姆，一路上就没听他说什么诱人堕落的经典名句。不仅剧情缺乏自由度，主角与场景的互动同样受到限制，看上去完全一样的木栅栏，主角只能从系统允许的特定点跳过去，攀爬铁栅栏也是如此，只能从指定的位置上去，除了固定点其它任何位置都不行。

与这些不足之处相比，《无间地狱》的优点也很明显，虽然画面显得光怪陆离，但这款游戏流畅运行所需的配置并不高，一块NVIDIA 6600级别的显卡就能在所有特效全开并最高的情况下轻松达到每秒30帧以上，在游戏后期参战人数增加后这个优点表现得更加突出，敌我双方疯狂乱丢魔法和火箭弹对轰时画面居然一点不卡，这种情况在新近的动作射击游戏中实在是太少见了。如果玩家的显卡显存达到256MB，系统菜单中还能提供特别优化，运行起来的效果也会更理想。虽然在某些细节上总有这样那样的缺憾，不过这款游戏好歹能让玩家们找到点久违的射击快感，只是区区5关实在太少了点，否则它也许能带来更多刺激。


有灯的地方总是一团强光

背景音乐对战斗气氛的烘托做得中规中矩，一旦被敌人发现立刻响起节奏感极强的摇滚乐，大多数时候只需要听背景音乐变化就知道是否有敌人接近。与华丽的魔法施放音效相比，本作中的枪械射击音效勉强及格，弹痕视觉效果都能体现，但对不同物体射击时的效果音却没有区别，子弹命中汽车外壳与打在墙上的声音完全一样，这些细节上的问题再次令人质疑制作厂商的专业程度。


吸出了一张钥匙卡


翻滚时是隐形状态

《无间地狱》属于那种能带来廉价刺激和过瘾快感的作品，它那看似前卫的画面下缺乏真正吸引人的内涵。恶魔特技的设定虽然创意新颖，但制作者们却未能更进一步深入发掘其中蕴含的娱乐性，线性的故事情节和单调乏味的战斗都不讨人喜欢，一旦结束那短短的5关冒险后，玩家们很快就会把这款游戏抛在脑后。

栏目编辑·8神经·yangli@popsoft.com.cn



精品 总评 8.1

■贵州 yago（本刊特约作者）

制作	BioWare
发行	2K Games
类型	动作角色扮演
语种	英文

文化包容性：7.0 上手精通：8.0 画面：8.5 音效：8.5 创新：8.0 剧情：8.0

剧情大意

编者友情提示：如果希望亲身体验本游戏之精彩剧情，建议在游戏前暂不看以下“剧情大意”介绍，以免降低游戏乐趣。

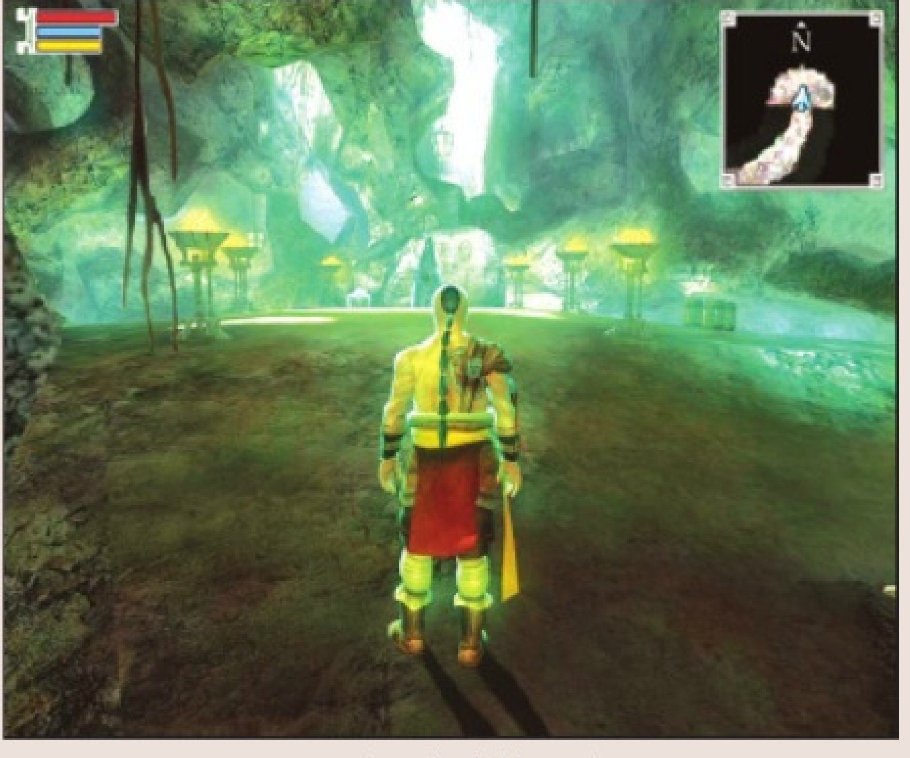
20年前，翡翠帝国皇帝孙海为解决天下大旱的劫难以武力围攻信奉水龙神的挽歌寺，其兄弟孙立和孙金在助纣为虐的同时阴谋暗杀孙海妄图取而代之。孙海在屠戮了集魂僧一族后以自己的凡人之血杀死了水龙神并夺走龙身躯壳，但他自己却被孙金的巨刃偷袭穿胸，已获得神之能力的孙海暴怒之下反击干掉孙金，孙立见势不妙仓促逃跑，途中他杀死了保护集魂僧后裔婴儿的护僧，并带着这个孩子潜逃到偏僻的双川镇隐居。孙海以水龙神之魂石勉强重聚自己肉身，在杀死孙金、孙立全家后他仍然恨意不解，于是孙海用孙立丢下的盔甲加上孙金的魂魄制造了死神掌灵，并以这个傀儡统领莲华刺客祸害天下。两位邪恶的兄弟从来没有停止过较量，孙海不断派出莲华刺客搜寻孙立并在国内大造魔像部队备战，孙立则躲在暗处养精蓄锐准备东山再起重夺权位，主人公只是这位立师父手上的一枚重要棋子而已。20年后，主角学业初成走入江湖，伴随着他/她的冒险旅程，所有这些幕后真相才逐渐大白于天下……

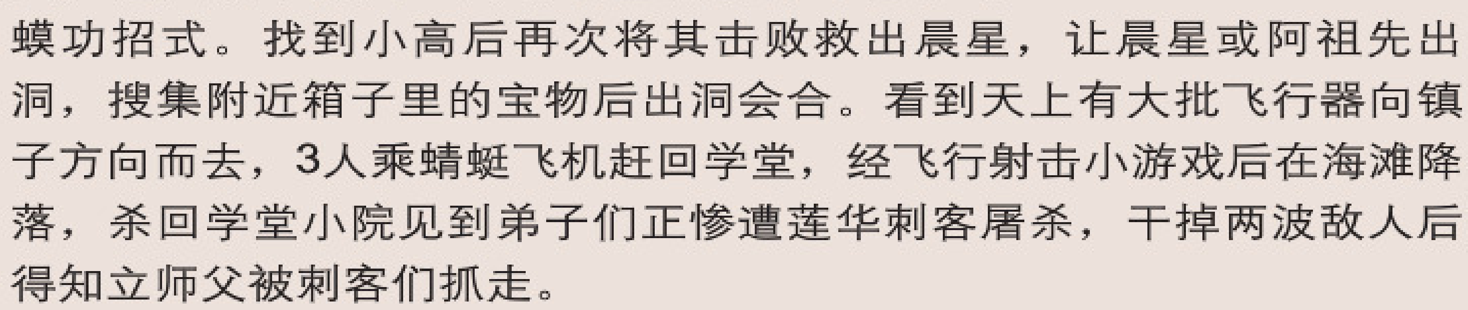
第1章 初出茅庐

开始跟师弟吴金切磋武功熟悉基本操作，完成教学后得知师父召见。先别进屋，与小高斗嘴后在院子里翻阅书架上的古籍，与笑面山和古墓旁的小林谈话或比武可得经验值。找到师父正交谈中，有弟子来报海盗入侵，师父让主角速与师妹晨星去镇上武器屋找铁匠金谷师父拿兵器。从堂屋旁的院门出去，过桥后找到正被小高纠缠的晨星，带她进镇打倒两个海盗后从左侧台阶上去，在武器屋里找到金谷，选择拿吉祥天赐剑或金星杖，屋里书架上还有宝物立师父的遗产。有师弟来报大批海盗来袭，吩咐大家回学堂守卫，冲出武器屋与镇中海盗混战。下台阶后向左来到海滩边，海盗头子会放炮屠杀沿岸村民，对付涌上来的群盗可在战斗中按3亮出武器快速解决。连胜两波敌人后，海盗头子召唤对兵器免疫的亡魂出战，用拳脚招式击倒它们。海盗头子亲自下船来战，立师父正好赶到将其连人带船全部解决，战斗结束后与晨星谈话并抽空做分支任务。

回学堂师父将指派主角进入魂魄洞穴修习，不服气的小高提出挑战，与其在院中比武。小高败后会用家传招式悲惨烈焰偷袭，师父及时化解这招并将小高逐出师门。进屋与师父详谈得知他原来就是昔日名震帝国的大谋略家、皇帝孙海的兄弟孙立，20年前孙海带莲华刺客血洗咆哮魂西境的挽歌寺并屠杀侍奉水龙神的集魂僧

一族，主角作为集魂僧唯一的后裔被孙立冒死救出。进入魂魄洞穴后在石柱上获取龙护符，这东西可嵌入3枚宝石，击败周围出现的鬼魂后进入洞内深处，冥想中见到一女性神秘魂魄，从她那里可选修悲惨烈焰或寒冰掌，从四周箱子和书架上拿取宝石等道具后靠近光柱离开洞穴。回堂屋与师父交谈，得知晨星在小高离开后失踪，看来又得去找这位师妹。赶到镇上发现师弟席方倒在血泊中，听村民说小高杀死他后拖了一个袋子向沼泽去了，朝武器屋方向追赶会遭遇高家打手截击。进入沼泽后会遇到神秘的贤者阿祖，招其入队后向北前进，击败看守蜻蜓飞机的打手，得知晨星挣脱逃入沼泽洞穴，追入洞中打倒一只蛤蟆怪后获得幻化系蛤蟆功招式。找到小高后再次将其击败救出晨星，让晨星或阿祖先出洞，搜集附近箱子里的宝物后出洞会合。看到天上有大批飞行器向镇子方向而去，3人乘蜻蜓飞机赶回学堂，经飞行射击小游戏后在海滩降落，杀回学堂小院见到弟子们正惨遭莲华刺客屠杀，干掉两波敌人后得知立师父被刺客们抓走。


魂魄洞穴中的冒险



分支任务

双川镇的狮子： 在师父内屋中有一尊狮子雕像，当海盗来时师父会离开，进去从旁边箱子里拿红狮、黄狮、蓝狮3个小雕像，根据大狮子掌上光芒放入对应颜色的小雕像得到银钱。到院子外与小林比武的古墓那里，对古墓投入银钱获得狮子头信物，再回雕像处互动，此时狮子掌上颜色会依次呈现出绿、橘、紫3种颜色，先放蓝色小雕像和黄色小雕像组合成绿色，然后抽走蓝色小雕像换上红色小雕像组合成橘色，最后抽走黄色换上蓝色组合成紫色，成功后获得宝物瞳铃狮子眼。

贾敏： 师妹贾敏在海盗来袭时被打伤，回到武馆院子里先与笑面山得知要打破贾敏的挑战纪录必须先治好她的伤，与贾敏对话后去海盗登陆的滩头找老明，老明告知镇中商人杜方那里有售疗伤药，但红丝草药膏才有真疗效，与杜方交涉砍价后购得红丝草药膏。返回武馆与贾敏对话治愈她，然后再去找笑面山要求挑战纪录，击败包括贾敏在内的5名对手后获得宝物合金体。

不幸的债款： 根据贾敏嘱咐去找老明时，会在岸边遇到一位欲言又止的村民，细谈后了解到他欠了高老板钱，利用对话技巧说服他接受银两馈赠。

牧场之花： 在沼泽地遇到被强盗打劫的农夫阿银，他请主角拯救他心爱的牧场之花阿芬，继续前进会在战斗中救出他的妻子欣华，还有那头叫阿芬的牛。

第2章 天领镇外

3人乘蜻蜓飞机经过一番空战后坠落在天领镇外，为前往帝国城必须找到新飞机和暴风地图。山道上消灭鬼魂后再次出现幻觉见到魂魄洞穴中的女魂，继续前进与一位蒙面黑衣女侠交手，打败她后解释自己并非莲华刺客。来到刻有大鱼的巨石前，向左去帝国ā望台消灭看守士兵，从求饶的小兵口中得知莲华刺客正在废墟中搜寻某种东西，但通向那里的大门紧锁，唯有镇中的宣大人才有钥匙。从屋内获取丝制琴弦和宝石，回到巨石处走右侧来到天领镇入口的破庙与晨星会合并获得好运宝石。穿过破庙在小桥边与仪凤母女对话后进入镇子，茶馆外有帮船员在挑衅立师父昔日的部下惠夫人，帮助她打退这些流氓习得辅助系招式吸星大法。进茶馆后帮助惠夫人再度击败前来报复的流氓，对话中得知需要到废墟中寻找逃亡集魂僧留下的龙护符碎片。茶馆二楼有位大厨柴金，如果能连续吃完他的3道怪异料理后不倒即可获得青铜舌。从茶馆右边的路上山，找到宣大人后得到废墟钥匙，离开时卖酒的老姜会要求主角别去关闭大坝，这样那些无法登船的水手能让他的生意继续红火。

到东南角码头见到鹰船长接搁浅任务，回破庙与晨星谈话后经水坝区进入废墟，看到莲华刺客头目召唤鼠怪搜寻宝石，上前打倒留守的喽啰获得可侦测宝箱陷阱的盗匪感官宝石，从门边箱子里获得火龙粉。在孤儿院处向前走会听到莲华刺客透露看守魔像口令是“小华”，开机关过桥后又出现幻觉，再往前遭遇附身于小女孩花语的恶魔柴凯，打败它收其入队并获得神奇能源。在打败柴凯的北


大鱼巨石是重要路标



陌生的翡翠之梦

关于《翡翠帝国》，首先要搞清楚的一点是，这款游戏并不以浸淫于金庸古龙架空世界观的中国玩家为目标市场，Bioware也从来没有打算要做一款“专业型”的武侠动作游戏。《翡翠帝国》的主流用户是对东方文化和中国功夫充满好奇的欧美玩家，他们渴望能在充满异国情调的东方武林世界中冒险，亲自施展那些集体操美感与核弹杀伤力于一体的功夫招式，Bioware公司圆了他们的功夫梦。这个矩阵世界在骨架上完全按欧美玩家的习惯搭建，因此熟读金庸古龙小说的中国玩家面对游戏中的人设和场景很可能会感到无所适从，然而退一步来看，金庸古龙的武侠小说何尝不是虚构的矩阵世界？既然没有所谓真正的武林，假的武林又从何谈起？

从纯粹动作游戏的角度来看，《翡翠帝国》还是相当成功的。多主角设定、像模像样的格斗动作和种类繁杂的门派招式，一方面体现出了东方功夫的多样性，另一方

面小亭中获得宝物时间之河，前面看守魔像处报上正确口令通过，到翡翠之心那里使用它关闭水坝或摧毁翡翠之心，涨起的大水会将废墟地区全部淹没。回到魔像那里击败赶来的莲华刺客，开启侧面吊桥返回天领镇。在巨石那里黑衣蒙面女丝狐再度出现，她透露从南方森林的雍王处可得到暴风地图。到茶馆前时卖酒的老姜会带两个打手来报复，在茶馆2楼找到好酒的船夫老鲁，说服他驾船去海盗岛。宣大人旁的商人阿冲现在会出售法术系新招式风啸龙吟，乞丐码头的商人世平也有兵器无暇杖出售。



各种妖魔鬼怪齐现身

来到海盗窝后会目睹一位饱受其他同伙欺辱的老海盗阿冲（不是镇上那位商人），与其交谈中他提议解开系绳让悬挂的大炮坠下砸倒码头上所有人，这样做会提升握拳之道，要当好人就冲上去直接打倒海盗们。一路杀到关押奴隶的牢房外会遇到前来找高老板报仇的苍穹，两人配合打败看守海盗后他会去扳动机关以便主角开门，牢中遇到天领镇外见过的仪凤，她请主角救回被海盗掳走的女儿枫遥。继续走会看到莲华头目阿令与高老板通过魔法与莲华刺客头目纪雅联系，阿令威逼科学家疯子阿康尽快修复神奇蜻蜓号飞机。等阿令等人走后杀入屋中，阿康会丢炸弹帮助消灭海盗，他提议一起乘神奇蜻蜓号逃走。沿着木板桥向上走，山洞中救出正要被卖做奴隶的枫遥，作为答谢她会给予第二卷铁砂掌心法。消灭沿途马魔怪后来到最顶层对付高老板，只要躲开他的火龙喷焰就不难取胜，胜利后阿康与苍穹加入队伍。阿康开启下层停机坪的顶棚，回马魔怪那里搬动柜子形状的开关放下神奇蜻蜓号，它发射的火箭会轰开对面大门，进去在石洞中干掉看守的象魔可搜刮到不少宝石。与阿康谈话交出神奇能源使飞机获得动力，众人乘机升空离开海盗岛，经过射击游戏后降落在天领镇外的破庙。回营地时如果与阿康谈话并选择再度升空战斗，过关后获得新飞行器道具狂雨。

回镇上分别与乞丐码头的老鲁和宣大人谈话，宣大人右侧通向大南森林入口处有位信差，交谈后进入森林，打败亡灵后雍王出现请求主角寻找狐仙森林暗影解决森林中鬼怪肆虐的危机。遇到鬼魂时可启动附近的金色神龛对它们产生杀伤效果，向左边岔路进发，在木桥处遇到从朝圣客栈逃出的报信人，接着狐仙出现杀死报信人并攻击主角，未得手后她逃之夭夭。前面路口向左先去森林暗影寺，雍王手下的猎人绝命神射与佣兵黑旋风正在寺庙中与恶灵战斗，击败鲁莽的黑旋风后与绝命神射交谈，了解到需要一块水晶才能完成雍王的召唤仪式，但水晶似乎被来自朝圣客栈的人偷走。到朝圣客栈后发现这里似乎被鬼魂所困围，客栈老板承认拿走了寺庙水晶，他恳请主角杀死森林暗影并以水晶相赠。到后面与厨子老何谈话，注意他话中有话，仔细盘问可打听到关键词食人嬷嬷，再去问客栈老板，不料周围人全变成了食人族怪物，消灭它们后从老何那里学到醉拳并招其入队。返回寺庙与绝命神射交谈可收黑旋风加入，将水晶放入立碑，启动两座没有拉杆的熔炉，接着先到右侧熔炉前扳红色拉杆，再到左侧熔炉前扳蓝色拉杆使两股光束汇集到寺庙前方，最后去推立碑即可开启天庭之门。进入天庭后可招募随团商人神算子入队，帮助狐仙们击败入侵的食人嬷嬷手下，打败一只马魔怪后习得新招式马魔怪。找到狐仙森林暗影选择是杀食人嬷嬷还是对付她，如果选前者，狐仙会开启朝圣客栈的封印秘门，杀入洞穴中最后与食人嬷嬷决战，这只巨大的怪兽刀枪不入，只有摧毁旁边的石柱让洞顶坍塌才能将它干掉。返回天领镇路上遇到阿令带领的莲华刺客，消灭他们缴获龙护符的另一块碎片，到雍王那里领取暴风地图后到茶馆通知惠夫人大功告成，最后回破庙与阿康交谈起飞前往帝国城。



在天庭见到狐仙

分支任务

关大娘： 茶馆1楼柜台对面的关大娘原本拥有这家茶馆，但酒鬼杜同用一张帝国令状就夺走了她的产业。与柜台后的酒保杨汝对话了解到杜同在酒后不同阶段的表现，指示他上两瓶帝国调酒再上一瓶乡下酒就能让杜同吐露伪造帝国令状的真相，使其阴谋败露后找关大娘谈话就能让她重新收回茶馆。

牛魔怪阿忠： 茶馆2楼有个带着牛魔怪的农夫东平，牛魔怪阿忠因为玩耍中不小心压死了牛而心怀内疚，利用谈话技巧说服它放下心

面也为游戏的重复可玩性奠定了坚实基础，游戏里的功夫招式从外形上看都很有声势，但在骨子里它们均未脱离拳击套路，轻重拳攻击加站定格挡是雷打不动的套路，根本看不到灵活变通攻守兼备的武术精髓。值得一提的是游戏中的背景音乐，颇有浓厚的中国古典风味，场景和建筑物也刻意突出了功夫文化的意境特色。只是人设服装方面混乱不堪，唐宋元明清到民国甚至日本战国的服饰混杂上阵，角色对白也根本没有体现出东方人委婉曲折的个性特点，侠哥侠妹们全操一口流利的英文，对待恩怨情仇都格外洒脱，这里不仅有飞行器，还有漂浮在天上的皇宫，以及能制造各种工业设施的发明家，开掌与握拳之道的善恶路线设定更是与《神鬼寓言》（Fable）如出一辙。归根到底，这终究是欧美玩家心目中的东方江湖。Bioware显然已经预见到了可能出现的指责，因为在游戏里凡有文字的地方全都是似是而非的方块字符，他们可以说这个故事发生在一个叫翡翠帝国的地方，那里与中国完全无关。



翡翠访谈

虽然《翡翠帝国》早在2005年就已登陆Xbox平台，但这次的PC移植版并非完全照搬家用机版，为澄清玩家们心中的悬疑，我们特地请来官方发言人——天上地下无所不知的水龙神女士就PC版诸多方面给予解释。

问：《翡翠帝国》的主要卖点是什么？PC移植版表现如何？

水龙神：这款作品在Xbox上的辉煌表现主要可归纳为3点：华丽的画面、丰富的场景与故事情节、各具特色的多主角系统。此次的PC移植版对画面效果有大幅提升，不但与Xbox版相比已不可同日而语，甚至毫不逊色于当前的各种前卫PC大作。制作小组成员通过手工操作方式升级游戏中数以百计的质材文件，小到诸如草叶边缘之类的细节也全部重新处理，这样不论是高端PC玩家还是用高清数字电视当显示器的朋友都能欣赏到与Xbox版截然不同的画面，当然低端PC玩家也可根据自己的实际情况降低视频选项保证流畅运行。

问：听说PC版的武功设定增加了两种新招式？

水龙神：对，PC特别版增加了铁砂掌和蝰蛇式两种招式，玩家可在冒险中通过收集两种功夫的三卷心法习得它们。铁砂掌是游戏中杀伤力最大的招式，最后一招能将对手击飞，不过它的速度较慢；蝰蛇式正好与铁砂掌相反，它拥有所有招式中最快的速度，还能使对手中毒并缓慢掉血，不过它的攻击杀伤力较低。

问：PC版的战斗系统与Xbox版相比有何改动？

水龙神：PC版中的敌人AI更高，他们懂得如何在格斗中变换招式并抓住机会使用连招。玩家首次通关后可进入PC版新增的翡翠大师难度级别，以原有主角重新开始游戏，主人公生命值、灵力、集中力及已习得的招式都将得以保留，但战斗难度将极具挑战性。

问：PC版中新增了哪些怪物？它们有什么特点？

水龙神：新增怪物中比较厉害的有犀牛魔，它不但力大无穷而且免疫法术系招式，玩家如果近身搏斗也容易被它的踩踩攻击所伤，此外犀牛魔还会利用巨角实施冲撞攻击。

问：《翡翠帝国》为玩家提供了善恶路线选择，PC版中是否会有变动？

水龙神：开掌之道与握拳之道的善恶设定在PC版中将不会有任何变动，和在Xbox版本里一样，玩家能自由选择主角的道德路线，这种选择将决定不同的最终结局。

问：听说PC版增加了一个新人物？

水龙神：武曾（曾氏武僧）是原先Xbox版中的隐藏人物，玩家通关后才能选择他，但在PC版中玩家一开始就能选用这名角色，属于法术型角色的武曾在属性设定与背景故事方面都没有任何变化。

问：请问游戏控制设定有何针对PC平台的优化？

水龙神：我们针对PC特有的键盘和鼠标定义了最合适的操作键位，但玩家也可在功能菜单中自行设定键位。PC版中玩家可将更多招式绑定至数字键1～0，这样在战斗中就能切换出更多不同的武功招式。

理包袱。

挨打的糕饼师父：茶馆外有个叫阿兰的姑娘在啜泣，她的未婚夫阿贝最近常被流氓殴打，到乞丐码头找到阿贝并击败欺负他的流氓，谈话中得知这些家伙都是阿贝幼时青梅竹马的爱玲派来的，到船屋中见到爱玲并找来阿贝和阿兰，帮助阿贝说服单相思的爱玲，让阿贝与阿兰有情人终成眷属。



牛魔怪阿忠

媒人：爱玲希望组建自己的家庭，适合她的单身汉有镇上西南角的老实木匠秋明和茶馆2楼的水手姚如，利用魅力、直觉或恫吓说服男方来船屋与爱玲相见，再循循善诱说服双方后完成月老使命。

失窃的纪念品：宣大人附近的商人阿冲常被流氓小偷所扰，母亲留给他的一尊陶土雕像也被水手阿童偷走，从鹰船长那里绕到镇东紧锁的门后，利用谈话技巧说服阿童交出雕像然后还给阿冲。

露天矿场的宝石：刚进废墟打败一只胆小鼠怪后得知用火箭轰开墙可找到宝石，对控制器使用火龙粉发射火箭炸开墙，进去干掉鬼魂尤新等怪物，在露天矿场遇到土霸王吉祖的鬼魂，先消灭他的喽啰后再对付他，打败这个恶灵可以释放狱吏辛疾的冤魂。

受困的孤女：打败吉祖后继续往洞里走，会看到水潭边有个小女鬼，她因为被水淹死所以惧水，帮助她击倒支撑顶棚的3根木柱即可完成任务。

溺死的孤儿：在废墟使用火箭破墙的地方有一间荒废的孤儿院，打倒屋内鼠怪后出现两个孤儿怨灵，为了让他们安息可以说服孤儿院长慈父钰襄来此安葬孤儿骸骨，或杀死钰襄将人头带给他们都能完成这个任务。

丝狐：关闭水坝返回天领镇途中会再遇到这位神秘的黑衣蒙面女侠，等到将来到帝国城后即可完成这个任务。

古老的游戏：船屋旁的巫夫人和姜铁拳一直在斗嘴，这两位分别代表开掌和握拳之道，善恶修行够高后可来找他们学招式。开掌的巫夫人会教石劫，握拳的姜铁拳教暴风雨。

齐特琴戏：如果走握拳之道路线可在镇上东南角找到学者六重天，他需要有人帮助凑齐制作齐特琴的材料，丝制琴弦可在帝国瞭望台找到，齐特琴的琴盒在海盗岛。



废墟中的火箭控制器

客栈中的食人族／猎狐：在朝圣客栈和森林暗影寺之间作出选择，消灭食人嬷嬷可提升开掌之道，干掉狐仙可提升握拳之道。

第3章 帝国之都

经空战抵达帝国城降落后遭卫兵盘问，此时孙莲公主（黑衣蒙面女侠丝狐）会出现解围，她留下纸条相约在学者花园入口的凉亭碰头。商人广场的铁匠铺可买到龙剑和铁匠的连祈文。到学者花园与孙莲公主相见，她提出要揭露莲华刺客阴谋的最好方法是打入他们内部，如果能在帝国擂台赛上有出色表现一定能吸引莲华刽子手的注意，另外通过为莲华判官效力也能提高信任度。往花园深处走找到唐学士，通过他与莲华判官相约于飞行点见面，注意唐学士身边书架上可拿到蛇的结构文件。回众追随者所在的大本营见到莲华判官，他给予的考验任务是阻止驿站的宣大人将一份报告递交给总务衙门的方王爷。老何建议用龟蛋更换宣大人敬呈给方王爷的礼物，阿祖和黑旋风建议杀人，晨星建议先调查方王爷。如采纳晨星的方案，先到帝国擂台2楼与方王爷的守卫谈话获悉这位王爷与妓女风和关系密切，风和就在旁边，与其交谈用技巧说服她协助盗取方王爷的环印。用环印通过守卫与方王爷交谈逼迫他写辞呈，离开擂台后会自动见到判官交任务，得到莲华判官的推荐印信后就可去古坟场尽头的莲花堡报到。进入帝国擂台大门时左侧的通道尽头有龙的结构文件。



在压铸机室做点手脚

与擂台2楼的奎员外交谈可报名参加帝国擂台赛，开始打3场后再对付倒霉的韩生通过资格级比赛，接着再连斗3场击败血腥迦兰通过铜级比赛，进入银级打过象魔后根据奎员外指示到隔壁密室中见到凯蓝，如果拒绝与他合作黑旋风会闯进来怒斥凯蓝，与黑旋风来到楼下兽笼时会遭到阿卓攻击。再赛两场后击败铁胄兵成为银级盟主，这时莲花刽子手会出现并给予莲华刽子手印信，进入金级后连胜3场高难度比赛终于能够面对可怕的毁灭者，快攻击败他获得招式谭的复仇，当黑旋风杀死凯蓝后到会谈密室去可搜取蛇之秤盘与宝石。到古坟场从悲恸鬼张大娘旁的小道进去，发现失踪的阿祖并跟随他进入古塔，点击祝祷板打开秘道进入莲华堡。击败报到大厅中挑衅的莲华刺客后找到正被斥责的甘师父，跟随他下楼，拿取典藏室书架上兔的结构文件。从甘师父背后左侧的门进去消灭失控鬼魂，甘师父给予的后续任务是制造灵粒和干掉善师父，打败附近的训练师关师父可从她那里买东西。到灵魂抽取房中乘升降机下到废弃的深层矿场，击败马族战神颜赛的灵魂后，把他的尸体从古棺里取出带到灵魂抽取房，干掉企图阻止的侍祭郭忍获得魔像灵粒。近地表矿场层有一些宝石，再到囚犯楼层杀死守卫放走奴隶们。

回主楼层以训练比试为名干掉旗汉与凯锋等善师父手下，到魔像压铸机室找阿薛了解操作流程，然后按动压铸机拉杆生产一尊陶土魔像，再用起重机把它吊起移到右侧通道上空。找甘师父商量后接着要做3件事：清空大厅目击者、破坏压铸机、把奴隶运送船停在古坟场外。报到大厅里有3批人，先到商人贾庄那里买凤凰油然后劝说其离开，有个莲华刺客术士炫耀召唤法术失败后帮助他消灭失控卫士可使其离开，还有两名莲华刺客要等压铸机出故障后才会离开。回到魔像压铸机室说服阿薛离开，然后往压铸机里注入凤凰油把机器搞坏，回报到大厅通知那两名刺客离去。从秘道出古塔，在大门处杀死押送守卫释放奴隶们，然后返回报到大厅会遇上善师父，杀死他把尸体运到压铸机室伪造事故，等甘师父幸灾乐祸完后正要离开时，迅速扳动起重机让陶土魔像坠下将这个坏蛋也砸死。回到甘师父原先站立处，纪雅手下的搜骨会带主角进后面房间，将灵粒放入翡翠魔像中，发生故障的魔像大闹莲华堡，纪雅出现召唤两只翡翠魔像，干掉它们和搜骨后获得翡翠魔像招式。继续往里走击败纪雅，她所吐露的真情证明皇帝本人就是幕后的罪魁祸首，随后死神掌灵企图偷袭主角但却被阿祖打断，阿祖牺牲自己掩护主角逃走。

与阿康交谈提及他的暴风地图时可以进入寮王的熔炉场景，草丛的陶瓮里可拿到牛的结构文件。在这里可用结构文件与各种材料组合成宝物，具体实施流程为先在屋内燃料槽中放入原料，接着按不同组合顺序拨动院子里的机器拉杆，最后按动屋门前的龙虎按钮就能生成宝物。合成3件宝物后可得到一张暴风地图，找阿康按地图飞行，第1次得到飞行器装备幻影和硫磺水，合成6件宝物后再与阿康对话第2次进入飞行射击游戏，过关后获飞行器装备灭魂。回到寮王的熔炉获得羊的结构、鼠的结构和两枚空虚之眼。羊与鼠的结构只能选择其一制作，完工后熔炉设备会彻底毁坏。完成帝国城所有任务后再与阿康谈话即可出发前往皇宫。

8种结构制作流程表：

文件	材料	拉杆顺序	按钮	宝物	效果
蛇的结构	镍铁棒	鸣响烟囱、曲柄汽锅、导体	虎	晨风讴歌	智力+5
虎的结构	镍铁棒	旋转齿轮、导体	龙	平静心灵	集中力+3
牛的结构	硫磺水	水车、鸣响烟囱	龙	大师典范	增加法术伤害
龙的结构	硫磺水	曲柄汽锅、旋转齿轮	虎	山林之内	体力+5
兔的结构	牛黄解毒剂	导体、鸣响烟囱、旋转齿轮	龙	天庭庇佑宝石	开掌之道的伤害护盾
马的结构	牛黄解毒剂	曲柄汽锅、导体、鸣响烟囱、水车	虎	魂魄之歌	灵力+5
羊的结构	空虚之眼	旋转齿轮、导体、水车	虎	协调与平衡	体力/智力/灵力+3
鼠的结构	空虚之眼	曲柄汽锅、旋转齿轮、鸣响烟囱、水车	龙	公牛之力	所有招式伤害增加

分支任务

异邦人：首次进黄金大道会遇到一位怪异的宋乞丐，听他巧舌如簧表演后给1两银子，再往前走又会遇到一个胡言乱语骂人的仆人，耐心询问他缘由时旁边的大学士会上前答话。原来学者花园里出现一位不讲道理的异邦人，大学士希望找到一位文武双全的智者解决这桩麻烦。到学者花园后与这位异邦人巴腾大人先辩论后比武，战斗中注意他的火枪威力惊人，因此最好用兵器加灵力速战速决。文武全胜后可选择米拉

枪、宝石或提升体力、灵力、智力，最后找大学士领取报酬。

戏剧就是这么一回事： 在黄金大道遇到一位剧作家敏吟，他的剧本在上演前被改动，敏吟希望主角扮演剧中的女角十四金花。到戏棚门口见到戏子阿风，先不要答应上台演出，仔细读旁边书架上的剧本，记熟6句关键台词后再上台演出。如按敏吟的剧本演，可在对话中按3-2-3-5-2-5的顺序选择对白，获得观众如雷掌声后再去找敏吟领取报酬。

工匠辛谷： 离开大本营再回来就能看到工匠辛谷出现，他有3个高难度的飞行任务，完成后可从他那里买到很多飞行器装备和镍铁棒。

奴隶贩子： 商人广场的官员荆桐希望有人帮助他调查奴隶贩子的罪行并为朋友萧学士洗清罪名，根据提示先到帝心酒馆去找季宝打听消息，给点银子让他带路去见奴隶贩子，如果谈判失败跟踪他也行，到擂台地下的兽笼中杀死奴隶贩子高禅获得奴隶贩子文件，回去交给荆桐可定奴隶贩子的罪名，之后萧学士会在学者花园里出售宝石。

赌徒的帮手： 打败蛤蟆怪后在擂台2楼找赌徒道宣，他委托主角交保护费给公会的伶儿，以获得许可提高赌注金额，找到伶儿再回道宣处交差可获得高等战士宝石。

争取铜级盟主的良机： 进入铜级赛事击败蛤蟆怪后，奎员外会传话让主角到隔壁找狡猾蛇凯蓝的心腹阿卓，原来他们计划用毒药暗杀下一场对手血腥迦兰，选择开掌之道就应拒绝并告知血腥迦兰，正式比赛中击败血腥迦兰后习得腥泪半月刀招式。

铁胄兵的条件： 如果选择握拳之道并对血腥迦兰下毒，进入银级比赛后银级盟主铁胄兵会提出在楼下兽笼见面，他请主角杀死看守城门的高将军，如果不杀高将军回来交任务时会与铁胄兵翻脸动手。


这位煜学者其实就是煜坤

帝国擂台： 金级决赛后发现毁灭者居然是黑旋风的兄弟、昔日的帝国盟主狂牛，愤怒的黑旋风要求亲自上阵对付挑衅的凯蓝，控制黑旋风击败凯蓝后夺得帝国盟主之位，与公会代表伶儿谈判得到铁砂掌最后一卷心法。

黑豹学堂： 到黑豹学堂后先教训一下嚣张的学徒们，大师兄阿凯出面道歉后选择同意加入黑豹学堂，逐次击败六、五、四3位师兄后笑面隼刘师父会要求主角谋杀雷电师父和阿凯大师兄，拒绝后击败三师兄见到已成鬼魂的雷电师父了解真相，最后打败邪恶的刘师父，作为答谢雷电师父会给予天庭庇佑宝石和迷魂掌招式，阿凯也会把刘师父的一些宝物送给主角。

煜坤的赏金： 在大本营附近的城门与辛队长谈话可接到两个赏金任务，追捕骗子煜坤需先去擂台2楼找云杜夫人，了解到煜坤藏在学者花园，到花园识破化装成煜学者的煜坤，是抓他归案还是帮助他逃走自己选择吧。

沉月的赏金： 辛队长的另一赏金任务是追捕纵火犯沉月，在古坟场阿拜的亡灵后面有一座在建的古墓，沉月就躲在里面，打败她后得到三昧真火宝石。注意沉月附近的骸骨有恶魔之杖。

悲刀艾希： 完成煜坤和沉月的赏金任务后到辛队长那里交差，转身会遇到一位老人悬赏悲刀艾希的人头。到黑豹学堂听艾希述说往事，一同到城门让艾希杀掉罪有应得的辛队长，然后与她动手助其脱离苦海，原来悬赏的老人是艾希的亡父鬼魂，他会给予和谐宝石。

掘墓人： 第一次进入古坟场干掉几个亡灵后见到掘墓人小沈，他请求主角帮忙让那些不愿安息的鬼魂返回墓穴。先往右到小沈的后院



■北京 Griffin

Force Inside的尴尬

我曾无数次在电视里看到中国人跳拉丁舞，也曾亲身教授一个美国朋友打太极拳，如果你能亲眼看到那景象，就会理解为什么像BioWare这样出色的制作团队在《翡翠帝国》里如此愚笨地描绘东方。曾制作出《博德之门》《无冬之夜》等优秀作品的BioWare今天也栽倒在文化差异的门槛前了。

《翡翠帝国》试图演绎古老的东方武术和江湖恩怨，遗憾的是，西方人向来值得骄傲的观察力在面对一个历经数千年的国度时是如此无力。武术在西方人看来只是一种格斗技，当然，它也具有修身养性的功能，但那要等到修炼者年老之后。他们看得到中国人神奇的武术技能，而能消化和理解的却只有招式。

招式几乎就是格斗游戏的全部，我们可以看到所有包含格斗内容的游戏中，技击动作的设计都有其内在固定的套式。很多游戏中描写的中国武术被赋予各种古怪的招式动作，西方的制作者尤其喜欢用相形拳来代表中国传统功夫，西方人认为只有这种具有原始仿生学元素的拳法才能解释和代表高深的中国功夫，于是，我们就看到了游戏中所谓的虎形、蛇形、猴形等。但不管游戏中的功夫披上什么样的外衣，其核心无非是基础攻防（最典型的判定就是上、中、下三段，轻、中、重三级的攻击模式）。通常，攻击速度快的招式威力小，威力大的招式速度就慢，这个理论套用到西方格斗术上基本比较符合实际情况。以拳击为例，前手的刺拳速度极快，但破坏力较小，大威力的后手直拳或勾拳由于路线长，速度就较慢。而这套理论套用到中国拳法上就出现了一些问题，游戏中的中国拳术通常招法繁复，如果以速度、距离的物理规则来看，这些模仿动物的动作没道理比拳击更有效。到这里就涉及到东西方格斗术的一个根本差异，那就是“劲”的来源。西方格斗术的破坏力主要来自于肌肉，这是种很容易理解并且显而易见的因素，这种来自于肌肉的力量在中国武术中被称为“力”。“力”在中国传统武学理论当中是相当下等的玩意，被认为是任何没有经过训练的人都会使用的力量。而中国传统武者追求的是“劲”，“劲”来自于人体的高度协调统一，再配合意、气，从而激发出来的一种“整劲”。举一个直观的例子，“劲”就好比虎从水中出来，抖掉身上的水时那种劲力。因此，相形拳并不是人们想象的单纯学习某种动物的动作，其更多意义在于学习动物的某种态势。就以前面提到的虎、蛇、猴形为例：虎形取虎扑之势，架形稳固；蛇形取拔草之能，缠绕之巧；猴形取缩身之态，应发自如。

这些关于中国拳法的理论恐怕连中国人自己知道的都少，就更不能指望远在大洋彼岸的白人做多深的理解了。《翡翠帝国》在技术上无可挑剔，障碍在于两种文化之间的不理解，在我嘲笑《翡翠帝国》不伦不类的同时，我又何尝不是对《星球大战》一知半解。记得那个学拳的美国人问我什么是内力，我想了想，回答曰：“Force Inside”。

注：本文仅代表作者个人观点。

里打败他丈母娘的鬼魂，然后去左边墓区，先与怨魂瑞先生交谈，到商人广场找到他妻子瑞芬，向瑞先生解释后以谈话技巧化解怨恨。悲恸鬼张大娘坚持认为小沈偷走了自己的儿子，与小沈交谈后得知事实并非如此，再查看张大娘身边的墓碑将张陶的名字指给她看。可怕的鬼魂阿拜被席氏兄弟所害，到旁边地下坟冢里干掉席氏兄弟的鬼魂即可让他安息。回去找小沈交差得到最后一项任务方氏皮匠。到商人广场附近找到老方与他的儿子，原来老方是被贪图家产的儿子活埋，一番劝说让父子俩重归于好，最后回小沈那里交任务。

金灵：黄金大道入口附近会看到被债主徐吉威逼的小女孩金灵，她需要主角到古坟场的先皇墓穴中拿一件古物。进古坟场后从辛吉之墓旁边进去找到金灵，从她开启的墓门一路杀进去，消灭干尸和疯狂的皇帝鬼魂后再护送金灵离开可得到虎的结构文件。

科学家：在坟场的古学者之墓里，医生疯子文需要一个新鲜肝脏来拯救病重的女儿，到辛吉之墓中通过说服或战斗得到保存的肝脏，拿去给疯子文救女儿即可。



乘机降落在皇宫停机坪后，花语体内的柴凯和鸦仙爆发争斗，选择帮助柴凯或鸦仙，接着进入意识空间消灭另一方。打倒沿途的守卫后乘升降机前往觐见室，与侍卫们两番车轮战后冲上金銮宝殿单挑孙海，使用同一种招式对付他几招后这家伙就会免疫，最好准备3套招式配合迷魂掌轮番使用，击败孙海后师父孙立突施杀手偷袭主角并抢走龙护符。



大难不死的主角出现在灵界中，在水龙神指引下向有光柱的地方前进，如果此时向后前进在3座大炮那里可从骸骨上获取恶魔之剑。击倒沿途的亡灵见到越来越衰弱的水龙神，她告诉主角孙立因为贪图神之权力不惜隐姓埋名20年，为了阻止这位更可怕的阴谋家，主角需要到挽歌寺找宋方丈帮忙修复圣泉。在桥边与宋方丈相见后得知20年前的真相，收他入队来到圣泉旁，消灭无湘等集魂僧背叛者后得到挽歌堂圣泉封印，修复第一座圣泉后进入打开的庙门。在第二座圣泉处目睹异界怪物苦之奴役的挑衅，根据宋方丈提示先去左侧找能对付它的东西，干掉红衣魔等怪物后习得新招式红衣魔并从宝石护鼎中获得龙之眼宝石。这时再去右侧洞中找到苦之奴役，打败它后拿回挽歌堂圣泉封印修复第二座圣泉。从开启的大门进入庭院，独自一人进入寺庙中迎战自己的3个邪恶化身，击败他们后龙头喷水即可净化挽歌堂中所有的邪恶，水龙神也会现身复活主角，并告知要打败孙立必须先毁掉收藏在皇宫中的水龙神躯壳。

第6章 故地重游

开始要消灭从灵界跟随而来的马魔怪并尽快击碎红色晶石切断混沌通道，从附近地面骸骨上可获取第1张释放文件的残页和若干宝物，右侧天庭守卫和钟曼雕像前冥想能恢复灵力和集中力。从台阶下的小房间中获得机械的齿轮，旁边的盖子现在还无法开启，从大殿侧门离开但不要动走廊两侧的祷轮。到庭院中干掉冒出的亡灵，从地上两具骸骨获取第2张和第3张释放文件的残页。沿正中大道向外走，在冒出鬼魂的地方可找到骸骨取得第4张残页和歪斜的齿轮。到停机坪与众追随者相见，得知孙立正率大军来攻挽歌堂。在停机坪边上找到一具骸骨取得第5张残页，经过帐篷处暂时不要与晨星对话，回到祷轮那里用两个齿轮将其修复，从钟曼雕像旁的书架上取得灵性祷文，到恢复运转的祷轮前冥想获得宝物龙之共鸣，用残页拼成的释放之书在钟曼雕像前举行仪式可获宝物轮回解放者。

如果与晨星或丝狐关系发展顺利，这时回停机坪即可真情表白。睡梦中主角重返双川学堂打倒了昔日的师弟师妹，惊醒过来得知孙立的魔像大军已兵临城下。根据苍穹侦察得来的情报炸桥阻挡攻城神像上山，但要选择晨星还是丝狐担任炸桥小组领袖，操纵所选择的角色护送阿康炸桥，途中记住在圣泉边拿绝情剑。到桥上全力砍杀涌来的敌人，在限定时间内保护好阿康，炸桥后返回庙内转为控制黑旋风迎击空降的敌人，在老何帮助下先干掉翡翠神像再对付杂兵。突然庙内传来钟声，换回主角入内查看，原来苍穹设计引诱死神掌灵前来，他引爆炸药消灭了死神掌灵的随从，剩下的事就交给主角了。对决死神掌灵时攻击完毕后要迅速翻滚闪开，打倒他后孙立出现，如果走开掌之道在谈话中选择让孙金恢复真实的自我，然后操纵孙金与死神掌灵战斗，这一仗无论胜败都会以死神掌灵消失和孙立大军的败退而告终。



金銮殿上的激战



再次来到皇宫停机坪，消灭挡路的莲华精英，分头来到龙冢与水龙神魂魄交谈选择摧毁或保留她的躯壳，如果走握拳之道要留下水龙神躯壳需杀死追随者们。带一名追随者来到觐见室，孙立会先召唤4只石像，干掉它们后进入自己的意识空间与孙立和他的幻影们作战，追随者们会分两批破除孙立的幻影，两次击败孙立的分身后，阿祖的魂魄出现摧毁了幻像石碑。回到正常世界与孙立决战，如果有速度和威力都加满的招式可贴近他快攻，注意如果孙立启动集中力模式主角也要迅速启动，打到最后他的攻击力会暴涨，换上兵器三下五除二放倒这位前任师父，即可结束翡翠帝国的动荡。P

模拟人生——生活物语

The Sims Life Stories

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

精品 总评 8.5

制作	Maxis
发行	EA Games
类型	模拟
语种	英文/中文

文化包容性：9.0 上手精通：8.0 画面：8.5 音效：8.0 创新：8.0 剧情：8.5

《模拟人生》系列是游戏史上的经典之作，曾在PC上累计推出了11款资料片和合集，再加上游戏机版本，在世界范围内销量达到上千万套，成为EA卖得最多的游戏。《模拟人生2》是《模拟人生》的更新换代之作，不但画面品质大幅提高，而且游戏内容同前作相比也明显有所不同，游戏的每个因素和环节都经过了加工改进，为玩家带来了更多的游戏乐趣。而《生活物语》则是基于《模拟人生2》的全新作品，它为玩家提供了两个真正完整的、一共24个章节的故事内容，让玩家耐心完成。每个章节的目标都是让玩家进行一系列的任务，好在大部分任务的难度并不高，特别是如果玩家精于角色扮演游戏，那么这些任务都是可以轻松完成的。不过只精通角色扮演游戏还不够，熟悉《模拟人生2》的游戏内容也比较重要，比如一定要保持房间整洁、努力工作多赚钱、提高生活品质、满足主人公的各项需求等，以便能驾轻就熟地进行游戏。游戏提供了上手指南，建议初次接触《模拟人生2》系列的玩家不要跳过。



莱莉的故事



第1章

生活日记：我在奇幻城的第一天，既刺激又混乱。先是我那疯狂的莎伦姑妈在我来了不到5分钟就起床走掉，冷静了一会儿之后，我见到了一些周围的邻居。菲美娜人很不错，迈克看起来也很随和，不知道他有没有女朋友？不知道怎么评价阿戈拉，她人很好，不过有点做作。无论如何，我觉得迈克人很好，可以交朋友。很晚了，该睡觉了，莎伦姑妈是不是也该回来了？

人生物语：好久没有见到莎伦姑妈了，小时候，姑妈最疼爱我。这次来到奇幻城，姑妈见到我非常高兴，我也亲热地拥抱姑妈，没想到，随后姑妈就说要出去办事，让我在家中自便。反正姑妈的家和我自己的家一样，我也不用客气。先到厨房，从冰箱里找些吃的，自己动手做了一顿可口的饭菜，就着桌子把饭吃了，然后走进卧室，从姑妈的衣柜中挑选了一件漂亮的衣服换上。随后来到浴室，在小镜子前化一化妆，抹一抹口红。这时，邻居们好像知道姑妈家来了客人，过来打招呼，我赶忙把他们让进屋里，向他们问好，和每个人都简单地聊上几句，还玩了玩飞镖、跳了几支舞。在这些邻居之中，菲美娜最大方，送给我一个咖啡机，虽然不值什么钱，但放到厨房用来恢复精力也不错，省得我自己买了。不过，最让我心动的是迈克，与他交谈感到很惬意，我给他讲了一个笑话，还

和他跳了一支舞，我感觉到他对我有好感，于是我趁机咯吱他一下，看得出他挺高兴的。晚上，邻居们先后离开，我自己做好晚饭，吃过之后上床睡觉。

第2章

生活日记：莎伦姑妈还没回来，不过她给我发了电邮告诉我要在外面待几天，她跟谁在一起呢？好在迈克到来还不至于非常寂寞。不好的是，阿戈拉也来了。她出现只是因为发现我跟迈克很友好……这个……不只是友好吧，无论如何，我告诉她我可不受人摆布，白痴女人……

人生物语：我有一个好习惯，就是早睡早起。起床之后，先看了一会书，然后决定找工作。尽管来到陌生的城市，但想要发展娱乐业的生活目标并没有改变。打开电脑，上网寻找工作机会，还真找到了一份工作——实习生，明天正式开始工作，今天还可以休息一天。不过查看工作计划，每周5天工作日，每天8小时工作量，班车会提前一个小时来接人，也就意味着我还要提早一个小时起床进行准备。再次查看电子邮件，发现莎伦姑妈来信说，她要过几天才回来，她做什么去了呢？我决定给迈克打电话，邀请他到家里来做客，没想到阿戈拉和迈克一起过来了。尽管阿戈拉给我带来一盆可爱的绿色植物，放到起居室中可以改善环境，但我还是把阿戈拉晾在一边，一个劲儿地和迈克套近乎，还拉他跳了一支舞。看到迈克也非常喜欢和我亲热，我又趁机打了他一下，就算是挑逗吧，这下子惹恼了阿戈拉。本来未邀自来，她就是电灯泡，还敢冲我发火，我过去推搡了她一下，她生气地离开了，我正好和迈克痛快地玩了一个下午。晚上，我吃过晚饭，洗个澡上床睡觉，养足精神准备明天上班。

第3章

生活日记：我和迈克约会很开心，我们去了星光咖啡厅，度过了一个很美好的下午。我们玩了一会国际象棋，在饭馆吃了顿美餐。后来，迈克还给了我“餐后甜点”——法式的吻，嘻嘻！



照镜子可以提升魅力

人生物语：早上6点起床，上厕所、洗漱、吃早点。8点，换衣服、上班车。保持好的心情和精力，就能增加晋升的机会，果然，我被提升做助理了，薪水和奖金也增加了。为了能继续获得提升，我感觉有必要提高自己的魅力和创造性，听说绘画应该能提高创造性，我准备回头试一试。我用手机给菲奥娜拨了一个电话，本来想邀请她到家里做客，但她工作很忙，无法脱身，不过，菲奥娜提到了我先前的男友戴伦也来到了奇幻城，不知道这个家伙要做什么。不管他，给迈克打电话，邀请到星光咖啡厅约会，他爽快地答应了。乘坐出租车来到星光咖啡厅，发现迈克已经到了。打过招呼，我们俩先在棋桌前下了一盘国际象棋，然后走到饭桌前叫过侍者点菜，享用了一顿美餐。借着兴浓之际，我亲吻了一下迈克，没想到他竟然还给我一个法国式的浪漫热吻。带着迈克送给我的玻璃玫瑰回到家，把它放到卧室中，然后上床睡觉，今天真是美好的一天。

第4章

生活日记：今天真是怪异的一天，我的前男友戴伦·金凯德竟然顺便来看我。他是个好人，不过不知道高中之后他有多大变化呢？我可不想破坏和迈克的关系，还是离他远点的好。另外，我可知道辣椒粉是什么东西了！

人生物语：早上5点起床，上厕所、洗漱、吃早点，让自己有一个好的心情和精神，然后去上班。不错，今天又被提升为协调员了，看来还要继续提高自己的创造力。除了绘画可以提高创造性之外，音乐也能提高创造力，不过买钢琴似乎贵了一些，还是买一把电吉他吧。另外，我发现多看一些烹饪方面的书能提高烹饪技能，增长一下自己的厨艺也不错。昨天听说戴伦来到奇幻城，没想到今天就接到了他的电话，他说顺便来看望我，并且还要吃一顿饭，这个家伙，还是像从前一样脸皮厚。过了一会，戴伦按响了门铃，我习惯性地吻了戴伦一下，把他让进屋里，然后进厨房做饭，戴伦倒也知趣，走过来帮忙。吃过饭，我看着身旁的戴伦，发现他还是挺可爱的，旧情难忘，我拥抱了他，戴伦

■小贴士

1.不要忘记储存游戏进度。虽然游戏设定是随时可以储存游戏进度，但也有例外，比如在做一些比较重要的事情，而这些事情又牵扯到需要完成的任务，再有，在公园、商店和广场等场所是不能储存游戏进度的。养成储存游戏进度的习惯，特别是在决定做重要的事情之前，不但节省游戏时间，而且能为游戏主人公省钱。

2.游戏中的大多数任务目标都在下午时段发生，注意调整好游戏主人公的作息时间。另外，如果游戏主人公公休，一定要让主人公读书绘画，提升自身的技能。如果游戏主人公转天要上班，就要早些上床休息恢复精力，否则下班之后无法进行其他活动。

3.集中精力做重要的事情，有些事情看起来不是要求必须立刻进行的，但稍后就会体现出重要性了。另外，游戏没有严格的时间限制，也就是说玩家有足够时间来完成各项任务，特别是在经典模式下，游戏主人公是不会衰老的，这一点与《模拟人生2》有所不同。这样一来，玩家就可充分享受完成任务的乐趣了。

4.游戏过程中，经常会弹出提示框或对话框，仔细看一下其中的内容，对顺利地进行游戏和完成任务非常有帮助。

5.同《模拟人生2》一样，让游戏主人公购买一些道具能提升属性，尽管不是必须的，但通常能解决一些问题。不过在故事模式下，房子的格局和大小是无法变动的，比如想换一个更大的游泳池，就无法办到。

6.在游戏主人公的需求、性格和技能等方面的设定上，《生活物语》与《模拟人生2》一样，玩家在进行各种任务的同时，必须时刻注意满足主人公的需求，并且提高主人公的技能。另外，游戏操作也完全相同，比如使用鼠标点击游戏主人公，可以弹出行为菜单，选择需要进行的动作，主人公就会直接去完成等。

走后，我把他送给我的小镜子放到卧室床边，照一照镜子可以提升魅力，然后上床睡觉。


与迈克一起用餐

第5章

生活日记： 今天可能是我来奇幻城最好的一天。迈克请我去公园里享用了一顿浪漫野餐，请我做他的女朋友！相识虽然仅仅几天，可我已经知道，我愿和他度过余生。

人生物语： 如同往日，早上5点起床，收拾停当去上班。下班之后，玩一玩电吉他，用咖啡机煮了一杯咖啡。这时电话铃响，是迈克的电话，他邀请我到附近的老树林公园约会。放下电话，我乘坐出租车来到公园，发现迈克还没有到，不过有幸结识了阿什莉，与她简单地聊了几句，她提到在工作中认识了戴伦。这时迈克走来，阿什莉离开。我和迈克在旁边的烤架上烤了汉堡包和热狗之后，来到桌前，一边吃着一边聊天，我又趁机咯吱了他一下。接着我们去荡秋千，迈克说让我做他的女朋友，这也正是我期望的。我欣然允诺，拉他到人多的地方热吻了一下，让其他人都知道我们已经成为恋人。带着迈克送给我的油画回到家中，把它放到客厅中，然后上床睡觉，做了一个美梦。

第6章

生活日记： “泪……”一切都曾很顺利……希望迈克能听我解释，可他真的好生气！我不知道怎么做才好……

人生物语： 今天是周末，不用上班，但也不能放松，利用休息时间好好提高一下自己的技能。忽然想起迈克，我给他打电话，邀请他到健身房一起去健身。来到领导者健身房，我们在跑步机上跑了一会儿，迈克还要做器械运动，让我先去浴缸放松一下。没想到戴伦也来到了健身房，还一下子钻进了我的浴缸，这个捣乱的家伙。迈克过来，看到我和戴伦的样子非常生气，还和戴伦打了一架，并且决定和我分手。这让我怎么解释呢？仅仅一天，就闹出这样的事，我沮丧地回家了。

第7章

生活日记： 戴伦陪我度过了艰难的日子，好开心他能陪在我身边。我不该这样依赖他的，他伤过我的心，我不想提迈克的事……唉，迈克……

人生物语： 刚回到家，戴伦也赶来了，我承认我现在非常脆弱，不知道自己和迈克的关系是否还有所转机。我扑到了戴伦的怀里亲吻着他，一起进到屋里，温柔的吻变成了热烈的吻，难道我要重新和戴伦走到一起么？戴伦给我带来了一块漂亮的地毯，我很高兴，把它放到电脑桌前。这时，戴伦接到了一个电话，他说有要紧事，不得不离开。我自己整理了一下，上床睡觉，真是倒霉的一天。

第8章

生活日记： 这个绝顶混蛋乘人之危！我差一点就相信他了！不过再也不会了！可我对他付出了感情，我跟迈克之间的痛楚还未痊愈，就在伤口上添一把盐。我要怎样才能让迈克回来呢？

人生物语： 菲奥娜打来电话，告诉我一个爆炸性新闻，迈克和阿戈拉订婚了，我的心不禁一颤，我是真爱迈克的，没想到事情会如此发展。我决定让戴伦陪我逛街，借此来忘记迈克的婚事，可是这个家伙竟然说有很多工作要做，无法脱身，不来也罢，我自己去逛街。来到街角商店，看着橱窗中各式各样的衣服，苦于囊中羞涩，只好试穿一下，也算是一种慰藉。没成想从商店出来，看到戴伦正在和阿什莉约会，无耻的家伙，脚踩两只船，搅了我和迈克的好事，又和阿什莉搞在一起。我冲过去教训他一顿，估计这个可恶的家伙也不会想到事情败露，不但挨了打，还把钱包丢下了，这可不是我偷的，也不是我抢的，这是我捡的。把钱包里面的2000块钱都买了衣服，算是报复了花花公子。回家的路上，遇到了迈克和阿戈拉，看着他们亲热的样子心里真不是滋味。叫车回家，上床睡觉。


月下拥抱

评说

崭新的模拟生活

简单来说，《生活物语》是利用《模拟人生2》作为引擎，讲述了发生在两个截然不同角色身上的充满浪漫和喜剧性的故事。莱莉回到故乡看望姑妈，没想到卷入了一场阴险的爱情阴谋；而将莱莉的故事进行过半之后，就会开启另一个角色文森特的故事，这个人在事业上绝对是成功人士，而在爱情上却屡受挫折……就是这样两个人的模拟生活，给玩家带来了全新的游戏乐趣。

其实，《生活物语》可以看作是《模拟人生2》的一面镜子，只不过它融合了后者资料片中的不少特色，比如《大学》中的影响设定及《夜生活》中的浪漫设定，因此玩起来趣味性更强。同《模拟人生2》一样，模拟人的生活完全控制于玩家手中，但在满足模拟人的需要和需求之外，玩家还要完成特定的任务目标以便能推动故事情节的发展。大多数任务目标都比较简单，比如邀请某人一起进餐，相信玩过《模拟人生》系列游戏的人都知道应该如何操作模拟人来完成。而其余的任务目标，则需要玩家下一番功夫提高主人公与其他人的关系指数，从而能完成拥抱和亲吻等特定行为。尽管游戏变成了以完成任务为驱动的过关模式，但可明显感觉到游戏

第9章

生活日记： 总是怀念和迈克一起的日子，他本可找到比我更好的女孩。不过阿戈拉可不该在这范围内……我还是想和他复合，只希望有朝一日他能原谅我……

人生物语： 今天要上班了，为了能够获得提升，我发现需要提高自己的逻辑技能。于是我买了一副国际象棋，还有一把舒服的椅子，之所以没有买望远镜，还是因为国际象棋便宜一些。我知道迈克是真心对我好，都是戴伦从中搅和，我给迈克打电话，邀请他到家里做客，他拒绝了，但并没有立刻挂断我的电话，我们交谈了一会儿，我感觉到我们之间的关系有所改善。就这样，反复几次电话之后，迈克同意到家中来做客了。我期望着并且努力让我们的关系恢复到从前那样，我问候他，给他讲笑话，和他一起跳舞，但是想跟他亲热的时候被他拒绝了，迈克不想因此破坏他和阿戈拉的感情。迈克给我带了一只可爱的小熊玩具，看来他还能当我是好朋友，但不再是恋人了。

第10章

生活日记： 真不敢相信！戴伦和阿戈拉狼狈为奸，想把我和莎伦姑妈一起解决！没时间多说什么了，我必须阻止迈克和阿戈拉的婚礼！

人生物语： 下班回家，发现戴伦站在门口，这个家伙的情绪看起来很坏。这时一辆警车开过来，天啊！莎伦姑妈这几天根本不是外出，她原来是被戴伦绑架了。一番搏斗之后，警察逮捕了戴伦，将他押上警车，该死的家伙不会再来骚扰我了。进屋，与莎伦姑妈交谈，她向我详细讲述了被绑架的经过。原来，戴伦企图与人合伙谋夺姑妈家的财产，他追到我，自然就得到了姑妈的财产。那么戴伦的同伙是谁呢？一定是阿戈拉，他们一起合谋挑拨我和迈克的关系，眼下，我必须阻止迈克和阿戈拉的婚礼。不知道莎伦姑妈被绑架的几天里，从哪儿弄来一台高清电视送给我，我也没有心思摆弄它了。给菲奥娜打电话，她说迈克和阿戈拉的婚礼将在老树林花园举行，时间紧迫，我必须立刻行动。

第11章

生活日记： 善有善报，恶有恶报，阿戈拉被逮捕了，迈克重新回到了我的身边。我们结婚了，在巴厘岛度过了美好的新婚蜜月。


警察逮捕了阴谋家

人生物语： 乘坐出租车来到老树林花园，发现婚礼即将举行。我快步冲过去，向迈克揭露了阿戈拉的阴谋，这个可恶的女人，看上去就不是好东西，我结实地教训了她一顿。随后，警车赶到，逮捕了阿戈拉。不愉快的一切都烟消云散，迈克向我求婚，我毫不犹豫地答应他。正好亲友们都在，婚礼仪式随即举行，然后我和迈克乘上豪华轿车，开始了美好的蜜月之旅。

第12章

生活日记： 我刚到奇幻城的时候，我得说我从来没有想到过这些，尤其是一切又来得这么快。莎伦姑妈在经受折磨之后仍然能过得很好，戴伦和阿戈拉都受到了应有的惩罚。而我拥有了自己的家庭，开始了全新的生活。一段奇妙的全新旅程正等待着我去开启，我期待着未来的一切！

人生物语： 蜜月归来，莎伦姑妈送给我两件礼物，第一件礼物是豪华的大床，第二件礼物是整栋房子。我要怎样感谢疼爱我的姑妈呢？

成家了，感觉真好，我还要好好休息几天，准备怀孕生一个可爱的宝宝，为此，我必须让自己心情愉快、精力充沛。每天看电视、喝咖啡、泡浴缸，充分享受生活的乐趣。在床第之间，与迈克一番亲热之后，我想自己怀孕了。接下来的日子与往常没有什么不同，我和迈克除了上班之外，都尽可能地呆在一起。直到宝宝快要出生了，我们把卧室旁边的小房间布置成婴儿房，买了婴儿床、换尿布桌、小宝贝便椅、木琴、摇摆头和积木，想要给宝宝提供一个愉快舒适的环境。产期邻近，我的肚子越来越大，吃得越来越多，睡得也越来越多，还好不用上班，能在家舒服地休息。不过，宝宝出生是一件喜事，我和迈克决定邀请几个朋友到家中聚会以示庆贺，虽然有的朋友工作比较忙，无暇参加聚会，但还是有三四个朋友赶来捧场。我们准备了自助餐，还买了新音响，以便能和朋友们跳舞。聚会当天，迈克特意换上了正装，我由于怀孕，还是穿着平常的衣服。朋友们玩得很尽兴，我们也从心底里感到高兴。

宝宝终于问世了，我和迈克欣喜至极。我感觉奇幻城的生活尤如梦幻一般，从未想到过，但是十分美好，我和迈克要让这份美好永远保持下去。

难度实际上是有所下降的，或许是游戏开发者将目标人群锁定为休闲玩家，而不是《模拟人生》系列的铁杆粉丝——即使游戏本身同样能引起后者的浓厚兴趣。

《生活物语》最突出的卖点是针对笔记本电脑进行了程序优化，也就是降低了对显卡的要求，并设定了一些诸如打电话叫出租车等功能的快捷键。实际上，游戏主人公身上带着手机，使用起来非常方便，倒是不用让模拟人像在前作中那样跑来跑去拨打接听电话。快捷键使用起来毕竟方便，省得一层一层打开指令菜单。另外，游戏增设了自动储存进度功能，并且当笔记本电脑电量耗尽时它还会自动暂停，也算是比较贴心的设计吧。再有，就是玩家可通过窗口模式进行游戏，一边玩着游戏，一边上网聊天或查看电子邮件，两不耽误，符合笔记本电脑玩家的使用习惯。

总之，《生活物语》的故事模式应该算是一种创新，也是一个发展方向。虽然这次只有两个故事，但很可能随后将会出现更多的故事。一方面，《模拟人生》系列的忠实玩家会对游戏产生极大兴趣；另一方面，也可让那些无暇在游戏中成功组建虚拟家庭的玩家省些力气，直接感受一下家庭的温馨。在此，我们期待着这款优秀的模拟游戏能带来更多趣味横生的生活故事。



文森特的故事

第1章

生活日记： 当"模舟9000"人造卫星成功发射后，我回到家时，萨曼莎正想要我跟她结婚……而事实上我们只约会过3次！我才刚刚结束两周的出差！这有点太可怕了，但感觉萨曼莎没感觉什么不妥。但风暴就在我拒绝跟她结婚之后……

人生物语： 出差两周，总算回家了。萨曼莎知道我要回来急忙赶过来，我们热吻了一下。随即，萨曼莎说已经做好结婚的准备，这个女人真是急性子呀，才约会3次就要结婚。我明确告诉萨曼莎，我还不想结婚，她生气地离开了。两个星期不在家，家里脏乱不堪，我打电话叫一个女佣来打扫卫生，随后来到花园，将架在花园中央的婚礼拱桥卖掉。进入别墅，先从冰箱里拿出一个三明治来填饱肚子，然后玩了一会儿电子游戏。我有很多钱，多得我自己都数不清，因此我从不吝啬购买各种奢侈消费品。过了一会儿，好朋友格雷不请自到，还给我带来一件贵重的礼物——电脑。这可是好东西，我把它放到花园附近的小书房电脑桌上，然后和格雷聊了一下午，直到夜色降临。



小别胜新婚

第2章

生活日记： 就在我开始打保龄球消磨时间时，却发现萨曼莎跟我的竞争对手庄尼库伦在一起。这不会坏了我愉快的夜晚，但我讨好那里的女孩来让她吃醋。最后，我拿到一个女孩的电话，这个女孩真的不错。

人生物语： 一整天休息得不错，下午5点左右，格雷打电话给我，邀请我到附近的保龄球馆打球。盛情难却，我乘坐出租车来到星巴厘球馆，与格雷和谢尔曼痛快地打了几场球。过了一会儿，球馆里的人越来越多，我们也累了，格雷注意到球馆中卖咖啡的女孩纳奥米。我过去借着买咖啡与女孩搭讪，要到了她的电话号码。继续打球，直到累得打不动。在沙发上休息了一会儿，我们来到左侧房间的台球桌前，我和格雷较量台球。稍后，谢尔曼告辞，我看到纳奥米也离开了球馆。不过，萨曼莎和她的新男朋友进入了我的视线，其实我对萨曼莎并没有什么感觉，但为了气她，我决定和球馆里的女孩调情，让她吃醋。没想到只不过与3个女人挑逗了一下，萨曼莎就发疯了，她生气地离开球馆。目的达到了，我和格雷分手，乘坐出租车回家，晚上睡一个好觉。

第3章

生活日记： 我跟那个女孩——纳奥米，有了第一次约会。但这不是我喜欢的方式，而且在玩米苏纳游戏时我搞砸了一切！一个奇怪的女孩走向我，还谢谢我给她一个从没体验过的约会……就在纳奥米的面前。纳奥米气坏了！她甚至不给我机会解释。

人生物语： 今天我从网上购买了一个台球桌，摆放到花园里，以后就可以在家打台球了。看着台球桌，我忽然想到了纳奥米，决定和她约会一次。不过，约会之前我要整理一下自己的仪容。先从卧室的衣橱里面挑一件洒脱的衣服，然后照一照镜子，让自己看上去更精神一些，随后，给纳奥米打电话，邀请她到绝乐公园约会。

乘坐出租车来到公园，见到纳奥米，我与她一边交谈，一边漫步到喷泉边。我给纳奥米讲了一个笑话，她乐得合不拢嘴，我可以看出，她对我好感渐增。不知不觉，我们来到了米苏纳游戏机跟前，我的心情非常好，痛快地玩了一把游戏，然后继续和纳奥米聊天。没想

问道

别人的生活，自己的故事

《模拟人生——生活物语》是为陌生于《模拟人生》系列的玩家准备的游戏，独立的作品，全新的内容。简单来说，它浓缩了《模拟人生》系列游戏中的经典时刻，为玩家提供的是游戏精华，崭新的故事模式让玩家充分体验到富于浪漫、充满斗争及戏剧化的游戏感受，或者说生活感受。以下是对游戏开发者的简要访谈，借此可以了解一下他们的创作初衷。

Q： 《生活物语》是一款什么样的游戏？

A： 《生活物语》是《模拟人生》系列中的全新产品，今后它也将作为一个系列推出后续作品。作为新的系列产品，《生活物语》将为玩家提供两种有趣的游戏模式，一种是故事模式，另一种是开放式的经典模式，并专门为笔记本电脑做了程序优化，让玩家在旅途中也能进行游戏。在《生活物语》的故事模式中，玩家可以体验两种完全不同的人生。一个是莱莉的故事，她从外地返家，和新的朋友开始新的生活、新的体验，并且经历意想不到的惊奇。而在文森特的爱情故事中，尽管玩家一直体验着屡爱屡败的滋味，但最终将领悟到爱情胜于一切虚浮，并且获得真爱。在《生活物语》之后，此系列游戏还将推出《宠物物语》和《漂流物语》两款新作，前者挑战玩家照看并训练可爱但不听话的宠物的能力，而后者则是让玩家漂流之后在未知的岛国开始全新生活，近于一种冒险。

Q： 《生活物语》与《模拟人生》和《模拟人生2》有何区别？

A： 最大的不同之处在于增加了全新的故事模式、笔记本系统优化，还有就是窗口模式，让玩家在玩游戏的同时也不耽误工作，比如网上通讯、发送和回复电子邮件等。另外，《生活物语》是独立运行的游戏，不是资料片或补充包，不需要预先安装《模拟人生》或《模拟人生2》。

Q： 什么是故事模式？

A： 简单来说，故事模式就是让玩家通过独特有趣的故事情节，体验充满浪漫、斗争以及戏剧化的游戏感受。游戏为玩家安排了很多任务目标，完成目标能获得丰厚的奖励。另外，将故事模式通关之后，也就是说完成所有任务目标之后，玩家还可进入经典模式，像在《模拟人生》和《模拟人生2》中一样，继续进行开放式的游戏。

到，一个陌生的女人突然出现，双手递给我一个礼包，还说谢谢我给她一个从没体验过的约会。面对突如其来的事件，我没有丝毫准备，纳奥米更是生气地拂袖而去，连解释的机会都不给我。耷拉着脑袋回家，我的心情糟糕透了，但明天要去上班，还是早些休息吧。


不停地试穿衣服

第4章

生活日记：我见到这个奇怪的女孩叫萨莎，是从网络约会网站上认识的。她很漂亮，却是一个专门掏男生口袋的淘金者，所以我把她介绍给我高尔夫球友奥格里瑟普博士。博士知道这个女孩喜欢高价值的东西，例如他的银行户头，最后，萨莎诚实地透露她的企图……我真的一点都不想认识萨莎，但我真心地想念纳奥米。

人生物语：早晨，我给纳奥米打电话，为昨天晚上发生的事情向她道歉，但她并不想听我的解释。下午，我打开电脑查收电子邮件，看到萨莎邀请我到附近的游乐广场约会。照着镜子整理一下装束，乘坐出租车来到游乐广场，过了一会儿，萨莎也来到广场。向萨莎问好之后，我们开始聊天，然后她提出到附近的商店购物。这可真是一个物质女孩，不停地试穿衣服，选好衣服之后，不但要我付账，还要替她拎着，我不喜欢这种女孩，决定在她继续购买其他东西之前结束约会。刚好，我遇到了奥格里瑟普博士，把萨莎介绍给他，可以省去不少麻烦，而且博士似乎很高兴结识萨莎，还送给我一个烤架，既然他们两厢情愿，那我就安心地回家了。把烤架放到花园，休整了一下，上床睡觉。

> **Q：**“笔记本优化”具体指什么？
>
> **A：**“笔记本优化”是指游戏既可在台式机上运行，也可在笔记本电脑上运行，但游戏对显卡没有特殊要求，并且针对笔记本电脑的特点专门设计了自动暂停功能，比如打开或关闭笔记本电脑盖子时，游戏就会自动开始或停止。尽管游戏在台式机和笔记本上都能流畅运行，但设计初衷是让游戏能以窗口模式运行，不需要独立显卡，尽可能少地占用系统资源，让玩家进行游戏时还能即时通讯、与朋友网上聊天，满足笔记本使用者的要求。
>
> **Q：**为什么要专门开发笔记本优化版的《模拟人生》呢？
>
> **A：**过去几年，很多《模拟人生》系列的忠实玩家和潜在玩家都希望能在笔记本电脑上流畅地进行游戏，更加方便地享受游戏乐趣。如今，很多人无论是在家、在学校、在公司，都将笔记本作为首选使用的电脑，以便能随时保持联系，这些人都是潜在的玩家，笔记本优化版的《模拟人生》就是要满足他们的需要和生活方式。
>
> **Q：**《生活物语》需要《模拟人生》和《模拟人生2》的支持么？
>
> **A：**《生活物语》是独立的游戏，不需要预装其他版本的《模拟人生》或《模拟人生2》。
>
> **Q：**《生活物语》是《模拟人生2》的资料片么？
>
> **A：**这是一个全新的游戏。
>
> **Q：**《生活物语》能通过Exchange服务上传和下载内容么？
>
> **A：**不能，Exchange是用来为《模拟人生2》提供服务的，而《生活物语》是独立的游戏，需要开通新的网站提供下载内容（TheSimsStories.com）。

第5章

生活日记：我必须说阿莉莎是个能言善道的女孩，直到她倒在自己餐盘上睡着之前。最后，我从餐厅拿到一个免费的咖啡机，但我真的认为阿莉莎比我还需要它。嗯，我想纳奥米家里会不会需要一台咖啡机呢？

人生物语：下班后接到一个电话，一个女孩在网络约会网站上看到我的资料，邀请我到唐·克拉玛里餐厅约会。由于约会的餐厅非常高级，我决定穿着正装，从卧室的衣柜中挑了一件燕尾服，看上去特别精神。乘坐出租车来到餐厅，发现阿莉莎已经提前到达，问好之后，我和阿莉莎从柜台前要了两杯咖啡。糟糕，出门之前忘记小便了，我得赶紧上厕所，经过厨房时好像看到了萨曼莎的影子。不过现在顾不上她，方便之后，回到阿莉莎身边，向餐厅经理要了一张桌子，然后把服务员叫过来点餐。就餐时发生了一件不可思议的事情，阿莉莎竟然一头晕倒在饭桌上，似乎有人在饭菜里面做了手脚。等阿莉莎醒来之后，她感到非常窘迫，匆忙离开餐厅，也没有和我打招呼。这时，餐厅经理走过来，对发生的意外表示歉意，送给我一个咖啡机作为补偿。付账之后，我带着咖啡机回家，把它放到厨房里，哎，今天的约会又是不欢而散。

第6章

生活日记：好啦，在游泳池派对约会，很难保持全身干燥，我的音响爆炸了，而我想在修复它时，搞得头整个都焦了。不过，给纳奥米唱唱小曲很开心，我以后还要多试试这种方式。

人生物语：下午4点，我决定哪也不去以免发生意外。没想到，格雷跑来，建议我开家庭聚会，邀请阿莉莎和纳奥米参加，主意不错，给两个美女打电话，阿莉莎爽快地答应了，而纳奥米也没有拒绝。我带着她们经过花园，来到游泳池，邀请她们一起水中嬉戏，她们玩得很开心。为了增加情趣，我想打开客厅的音响，发现音响竟然坏了，我对自己的电器修理技术还是比较自信的，决定自己动手修理音响。没想到，电流游动，头都被烧黑了，哎，赶紧到浴室冲洗一番。回到花园，格雷告诉我，他刚才看到了萨曼莎。一定是她捣的鬼！不过，眼前没功夫搭理她，我要讨


这个女人是带着目的来约会的


我认识你么？

纳奥米欢心，一点点挑逗纳奥米，她终于恢复了对我的好感，给她唱一支小曲，她很爱听，我想我们的关系可以前进一步了。夜幕降临，客人们先后离去，我接到了谢尔曼的电话，他说萨曼莎好像要与庄尼结婚了，管她呢！我只关心纳奥米。

第7章

生活日记： *萨曼莎企图阻止我的约会，我担心她明天也会去阻止我和纳奥米的约会。我想应该是跟萨曼莎分手的时候了，没有跟她说清楚，才造成今天的结果。*

人生物语： 下午谢尔曼来找我，跟我谈到了萨曼莎的情况。聊天之后，谢尔曼离开，我打电话给纳奥米，找她出来约会，纳奥米很高兴，但工作很忙，没有时间，只好推到明天。来到卧室，我换上睡衣，然后打开电脑玩游戏。玩了一会儿，感觉没意思，就走到镜子跟前，练习一下怎样献殷勤、怎样表达浪漫，以便明天能派上用场。

第8章

生活日记： *我今天与纳奥米共度了快乐的时光，下次她要求我跟她一起游戏时，我应该对她说“你赢了”，这样应该能省去我不少麻烦。在沙发上的拥抱重重地加强了我的自信心，而后来的初吻还让我踩到了自己的脚。哇！我真的希望能再见她！*

人生物语： 与谢尔曼通话，谈过卫星的事情之后，我乘坐出租车来到星巴厘球馆，见到纳奥米，我们都非常高兴。简单交谈之后，我们来到咖啡吧要了两杯咖啡，细细品味咖啡的香浓。接着，我带着纳奥米找到弹珠台旁边的飞镖靶一起玩飞镖游戏，看起来纳奥米很喜欢玩飞镖。玩过一会儿之后，我和纳奥米坐到旁边的沙发上，我轻轻搂住她，她并没有抗拒，于是，我又带她来到球馆外的院子中，得到了她的初吻。带着纳奥米的礼物收音机回家，心里真是美滋滋的，希望晚上还有好梦。

第9章

生活日记： *现在这个才称得上是约会！我真的认为我跟纳奥米之间有些情愫，而我真的也希望她跟我有同感。我现在担心萨曼莎是否还会来捣乱或者她和庄尼库伦计划些事情，我想我最好先提防最坏的事情发生。*

人生物语： 下午，我打电话给纳奥米，邀请她到家里做客。简单交谈之后，纳奥米让我为她准备一顿意大利面条，我的厨艺很好，做一顿可口的意大利面条不成问题。看着纳奥米吃得津津有味的样子，我心里非常高兴。饭后，我们来到花园，我跳进了浴缸，纳奥米也跟着跳了下来。纳奥米离开之后，我憧憬着我们将来的发展，喜悦之情溢于言表。

第10章

生活日记： *事情没有想像的那么顺利，但我还能期待什么呢？奇怪的是她好像已经和庄尼在一起，但又想跟我复合。我不知道庄尼知道并想过这些，还是他从来没有想了解过？*

人生物语： 下午，我打开电脑查收电子邮件，谢尔曼又提供了庄尼和萨曼莎的情况。我决定向萨曼莎摊牌，主要是因为她就要结婚了。我打电话给萨曼莎，邀请她到家里来。本来是出于好心，没想到萨曼莎来到之后，嘲笑并侮辱我，这真是让人忍无可忍。我生气了，让萨曼莎立刻离开，这个疯婆娘竟然置若罔闻，不仅把我的收音机砸坏了，还砸坏了厨房的水池。我吓唬她如果继续闹事，我就报警抓她，她这才罢休，生气地离开。随后，我急忙找人修理被破坏的物件。

第11章

生活日记： *好吧，跟萨曼莎和庄尼的沟通没这么顺利，但得知纳奥米已经知道了。她看来没那么惊讶，这让我感觉好多了。*

人生物语： 下班回家，格雷跑来告诉我一些关于萨曼莎的情况。随后，我接到了纳奥米的电话，她让我到游乐广场见她。来到游乐广场，见到纳奥米，我亲吻了一下她的胳膊。萨曼莎和庄尼突然出现，萨曼莎破口大骂，我和她争吵了起来，接着庄尼也掺和进来。萨曼莎不停地煽风点火，看来是不能和平解决矛盾了，于是我和庄尼、纳奥米和萨曼莎捉对打了起来，结果自然是我和纳奥米打跑了萨曼莎和庄尼。我吻了吻纳奥米，没想到她这么厉害。带着纳奥米的礼物——冰箱回家，想着我们就要走到一起了，心里感到非常幸福。

第12章

生活日记： *好了，我已经放弃我的财产、家庭和工作，但换得了纳奥米的生命，这才是最重要的。你知道，我总觉得我会一文不值而且无家可归，但实际上我认为为爱放弃一切是值得的。只要她能为我烤块汉堡，我都会觉得开心。*

人生物语： 晚上6点半，我要与纳奥米约会，在此之前，我弹了一会儿吉他，并且做好了个人卫生。纳奥米来到之后，我们一起在客厅看电视，然后她提到望远镜和卫星。于是我带纳奥米来到花园，她用望远镜看星星，我则坐在一旁看着她数星星。忽然，我想给纳奥米弹奏一曲吉他，刚才的吉他可不是白练的，纳奥米非常喜欢我弹奏的曲子，随后，我建议她搬进来和我一起住，她同意了。我们四目相对，表达爱意无限，然后一同眺望星空。这时，可怕的事情发生了，我的卫星掉落下来，砸死了纳奥米，这真是匪夷所思的事情。随即死神出现，我急忙请求死神不要带走纳奥米，死神答应了，但是作为条件，我必须放弃一切财产，我毫不犹豫地同意了。


又一次约会

纳奥米复活了，有什么能比心爱的人更重要呢？只要我们两人心心相印，长相厮守，身外之物又能算得了什么呢？



消逝的Hacker
——关于电竞俱乐部的一次思考

■北京 Kratos

从2006年的元旦到2007年3月，Hacker这个远在西北重镇兰州的职业电子竞技俱乐部，完成了它仅仅一年多的生命里程，虽然时间并不长，但Hakcer就像是一颗破空而过的流星，短暂闪耀却璀璨夺目。在俱乐部的鼎盛时期，旗下选手横跨CS男子、CS女子、War3、SC、Q3、实况足球六大主流项目，而且这些分队不仅全部都拿过中国冠军，甚至参加世界大赛也能时常染指金银铜。鼎盛时期曾签下过4支CS男子队伍，加上其余项目总计约职业选手20余人，阵容规模之大在中国电竞史上保持绝对领先。对于这家只发展了短短一年的职业俱乐部而言，还有许多足以令竞争对手仰视的记录，可惜这已经没有更多的意义。从2007年3月6日起，兰州Hacker这个名字就像神秘的楼兰古城一样，将永远成为中国电竞技的一段回忆。而本文的目的，是给读者关于Hacker的回顾，以及从其发展历程当中汲取的对于中国电竞有益的经验。

崛起之路

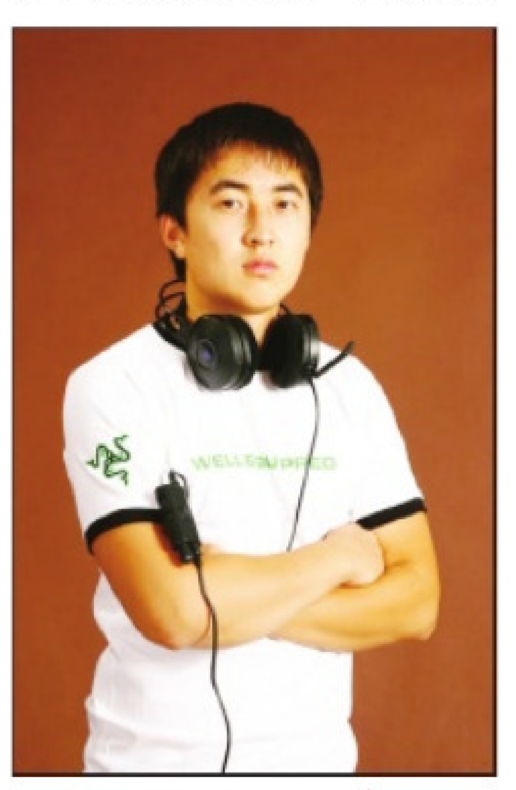


2006CEG 广州站冠军Cinatttt

2006年1月7日，兰州Hacker电子竞技俱乐部正式成立，兰州JY战队成为第一支加盟Hacker的队伍；2006年1月11日，Hacker俱乐部与武汉9eZ战队正式签约；2006年1月17日，新疆著名星际选手ChinaTTT（张磊）签约Hacker俱乐部；2006年1月26日，前teAmart战队KingZ（唐柯）、鸟鸟（赵明戈）和headshot（任立超）3名队员加盟Hacker，开始组建Hacker.Gaming战队。同日，魔兽分部宣告成立，招入Fly100%（陆维梁）、Easy to love（陈峰）和stone（刘淼涵）等；2006年2月20日，Hacker邀请wNv俱乐部远赴兰州集训，双方开始进一步的合作；2006年3月4日，Hacker俱乐部与国际知名外设厂商Soft trading达成了合作协议，Soft tradning从即日起开始赞助Hacker俱乐部旗下的所有选手；2006年3月27日，Hacker电子竞技俱乐部女子战队正式成立，前New4 MM队整体加盟；2006年4月28日，韩国Project_kr战队被Hacker俱乐部整体收购。

在上面这些接连不断震惊行业的新闻中，Hacker仅用了小半年时间就迅速崛起。其中几次大手笔的收购，让Hacker成为行业内众人瞩目的焦点，而在众多怀疑的眼光中，Hacker经历了短暂的历练和考验，用实际行动证明了自己的价值所在。

在和Hacker俱乐部曾经的高层人士交谈中，当笔者问及俱乐部成立之初几次大手笔的收购行动是否有炒作自己的行为时，对方表示："商业炒作成分固然是有一些，但这个并不是全部，一个俱乐部要想在这个行业内迅速得到他人的认可，只有以最快的办法让大家记住你，在我们收购这些战队时，这些战队都拥有一定的实力和一些明星队员，通过这些战队和明星队员的加盟，本身就可以为自己俱乐部节省很大一部分宣传经费。"



拿下CPL Quake项目世界冠军的jibo

除了强势的投资背景外，Hacker又迅速找到Intel、方正电脑等知名IT厂商作为主力赞助商，在一年的时间里，各方为Hacker投入的资金超过了百万，这也让Hacker一跃成为中国第一大电子竞技俱乐部，可以说Hacker的崛起同巨资的投入有着重要的关系。



Hacker旗下的韩国战队PK

隐患其中


Hacker.9ez在比赛中


宋显智（右一）在加盟Hacker后几乎包揽了国内的实况比赛冠军

Hacker俱乐部从成立的第一天起，就给人财力十分雄厚的印象，先是建立了设备完善的训练基地，接着又屡屡大手笔广招名将，这让Hacker成立后在很短的一段时间内就进入人们视线的焦点，直至解散。同时相比起签约明星选手的风光无限，Hacker俱乐部的资方却一直十分低调，游戏媒体虽然多番炒作，却从未有一篇新闻能够清晰地告诉大家，到底是什么样的力量支撑着这辆电竞巨型战车在西北戈壁中飞驶，由此也衍生出各种版本的传言，有些更是骇人听闻。

Hacker一直对其投资方的身份守口如瓶，经过笔者多方的联系终于拿到了一份翔实的投资方资料。Hacker俱乐部在2006年初由兰州国贸大厦有限公司投资成立，这是一家经营房地产的大型企业公司，是中国大陆第一家在英国AIM市场上市的房地产企业，在甘肃乃至西北地区都享有较高声誉。2003年12月，投资人建设了Hacker网络会所，堪称西北地区顶级的网络会所，凭借星级的服务和优惠的价格已拥有注册会员3万余人，居甘肃省之首。

具体到投资人，这是一位非常有实力的企业家，一个偶然的机遇，使他产生了投资电子竞技的意图：在一次比赛中，这位投资人偶然发现了一群努力的小伙子，并迅速达成了赞助意向，成立了Hacker俱乐部。至于为什么投资，主要还是热情。投资人个人对电子竞技尤其是CS的热情非常高，对投资电子竞技做过比较详细的考虑，最重要的是投资人并没有以盈利作为建立俱乐部的目的，只是希望先有一个良好的发展势态，通过自身的努力能促进整个行业的发展方向。

但也正是由于俱乐部成立的背景是以个人意志为主，感性大于理性，成为俱乐部发展的双刃剑。利，在于俱乐部在强大推动力的作用下能迅速树立品牌，扩大影响力的同时尽早进入正常轨道；弊，在于俱乐部的发展过于依赖个人作用，这样一旦资方决定撤出就难以为继，纵观Hacker一年多的成长轨迹基本上也体现了这两个方面。有关Hacker未来的一些预言早在2006年中期就已成为部分电竞业内人士的共识，只不过当时大家都在乐观地期待Hacker会是一个令人惊喜的例外，毕竟有人能花费如此巨大的代价去运营大规模的俱乐部，无论成败都会对这个行业的发展产生重大的影响。

大厦坍塌

一家在世界范围内也颇具影响力的电竞俱乐部以这样的方式解散，在新闻舆论上虽然也持续一周至半个月的热度，但终有退散的一天，这个时候分析Hacker坍塌的原因并总结教训似乎更有意义一些，否则很多年后人们除了依稀对这个名字还有些印象外，其他的都淡忘了。

资方撤资是导致Hacker解散的直接原因，至于投资方为什么做出这个决定，可能大多数人并不知情，实际上，Hacker的具体投资人在过去一年里为俱乐部发展倾注了大量的心血，但电竞行业过多的负面事件让他感到了疲倦，另外出于发展其它业务上的考虑，所以只好放弃继续做下去的计划。由于网上发布的解散新闻中没有直接提到原因，所以我们只能遗憾地把资方的撤退归为一个让人有些无奈的选择。


2006年底在北美屠杀了3D和NiP的Hacker.Gaming为中国CS挣足了面子

撤资是直接原因，但俱乐部解散的根本问题还是在于自身没有一个良好的收支循环，入不敷出的状态使其在断奶后很快就失去生命力。过去一年多的时间里Hacker俱乐部成绩斐然，国内外赛场上均有不少斩获，这为他们赢得掌声和赞誉的同时也赢得了厂商的青睐。Intel、Kappa、Razer等国际公司先后和Hacker签订赞助协议，商务开发能力在国内也只有wNv和WE两家俱乐部可与之相比，但开源和节流是两方面的工作，Hacker有数量众多的签约高薪选手，还有整个俱乐部的运营费用，单靠赞助想要填补这个漏洞谈何容易？事实上Hacker在其发展后期已经注意到了这个问题，并在阵容上也做了一定程度的精减，不过为时已晚。


Hacker队员在训练中

管理方面出现的问题也是一个重要原因，在Hacker效力的选手普遍反映俱乐部从上往下的压力并不大，至少没有在形式上体现出来，大部分人的训练都是靠自觉在维持。这听起来并没有什么问题，但考虑到大部分签约选手都存在年龄偏小、自控能力弱的问题，所以时刻保证压力的严格管理被证明是多数电子竞技俱乐部成功的主要因素。很明显，Hacker的中层管理主动放弃了这一把打开胜利之门的钥匙。

亡羊补牢

如此一家电竞豪门轰然倒下，人们在惊叹之余也把更多的目光投向了那些一夜之间“下岗”的明星选手，因为从这一刻起他们将要重新为生活奔波，重新为自己的未来买单。从目前来看原Hacker旗下选手的归属有喜有忧，这也和他们所练习的比赛项目、竞技水平有着非常紧密的联系。

Hacker的签约选手中目前名气最大的当属广西籍兽族天王fly100%，虽然目前赋闲在家的他已经两个月没有领到俱乐部的薪水，但由于魔兽项目在国内火爆的氛围，再加上fly100%去年凭借优异成绩所积攒的人气，找一份合适的工作对他来说并不是什么问题。原先猜测wNv和WE会签下这颗2006年最抢眼的新星，不过具体谈判的结果有些出人意料，广西兽王最终放弃了国内两大豪门抛出的橄榄枝，决定转投德国著名电竞俱乐部MOUZ，具体形式应该是远程赞助。之所以出现这个结果主要还是因为Hacker在和MOUZ合作期间，中国新一代兽王给老外留下了良好印象，在得到Hacker出现危机的消息后，德国人第一时间联系上了fly100%，再加上态度较为诚恳，如不出意外将于4月中旬前签约。魔兽项目另两名选手babysai和th000则未雨绸缪，赶在Hacker分崩离析的前夕加入wNv，也算是早早确定了下家。


中国新兽王Fly100%如今只能以个人身份在业界打杀

Hacker发展的众多项目中，CS一直是重中之重，不过由于规模上做了一定的控制，到2007年初旗下只有CS男女队伍各一支。男队刚刚风光结束了北美之行，在WSVG和CPL总决赛都杀入前八，打开了在世界范围内的知名度，回国后更是挟余勇连续摘下CIG和CEG西安站两项锦标，虽然还不足以称霸，但已在根本上动摇了老大哥wNv的江湖地位。这样一支原本很有可能在2007呼风唤雨的队伍遭遇如此变故实在有些可惜，目前还没有任何相关的乐观消息，不过队伍的领袖KingZ正在极力寻找合适的赞助商，加上即将进入的电子竞技赛事密集的夏季，像Gaming这样一支实力突出的CS男子队伍应该可以度过目前的难关。


年中拿世界冠军的Hacker女队队员如今已是各奔东西

从目前的情况来看，Hacker女子CS战队的情况最为复杂，俱乐部解散后大部分赞助商选择了观望，而原俱乐部中层管理者则积极促成这些厂商继续支持女子CS战队，最终谈妥的结果是电脑外设厂商双飞燕以主赞助的形式支持，不过当队伍准备把训练基地南迁深圳时，再次出现了一些纠纷，虽然目前有些情况还没有最终确定，但某知情人明言：“这支女队也悬了……”值得一提的是，原女队的明星队员Valen接受了著名选手LoveRT女友的赞助，去福建组织了一支全新的女子战队，同行的还有原Hacker队长linlin。由于女子CS最大的比赛ESWC即将于4月份开始，所以那些怀揣梦想的电竞女选手会在这段时间里频繁活动，什么样的结果都有可能出现。

Hacker旗下唯一的星际选手Chinatttt和世界级水平的雷神选手jibo目前还未有下一步的明确消息。

未来之路

就在Hacker解散前不久，wNv俱乐部加入了G7国际电子竞技俱乐部联盟组织，这是一个以“促进职业电子竞技俱乐部的合作与团结、为成员队伍提供稳定高效的生存和发展平台、通过各队伍的联合来为电子竞技界提供一个交流发展的空间”为目的的豪门俱乐部组织。wNv加入G7同Hacker的解散产生了鲜明的对比，也让我们再次思考电竞俱乐部未来发展的道路。

从G7的目标来看，它所要解决的问题都是目前电子竞技俱乐部所存在一些比较严重甚至将来会阻碍行业发展的一些问题，比如投资方的不规范运营、职业电竞运动员的不规范转会、赛事的不合理运作等。这些问题在没有统一联盟的调节和管理下，依靠行业自律是不可能解决的，因此中国也需要更多俱乐部加入G7联盟或成立自己的联盟组织，这样才能保证俱乐部的良性发展。

此外，目前电竞市场上活跃的资金都来自于一些投资公司的投资和一些企业的市场费用，但这些资金规模目前都不是很大。随着时电竞从业者的努力及电竞市场的不断成熟，多样化的赢利模式逐步形成，相信这么大的中国市场以后为电竞市场发展所提供资金的将不单是Intel、AMD、NVIDIA、三星等这些国际大企业的中国大陆分公司的市场预算了。随着更多投资公司资金的进入，形成市场发展→吸引资金→再发展→分享收益→再吸引资金→再发展→再分享收益的循环，“马太效应”会让中国的电竞市场成为一个“赢者通吃”的局面，而在这个局面中，各大电竞俱乐部也会因此成为一个大的受益者。而电竞联盟组织的存在将会给个俱乐部一个平台，只有这样，电竞俱乐部在中国才能赢得更大的发展空间。P


原俱乐部办公地点



TM地图上兽人VS人类的出奇制胜

■北京 高云



在有小酒馆的地图上，人类的SKY流强力压制，很容易使兽人喘不过气来。而TM上有2个雇佣兵营，兽人为何不去利用一下呢？这里介绍的开局为快速升级基地，步骤如下：

1.2苦工采金、3苦工采木，基地生产3个苦工后立即升级。

2.生产出来的第2个和第3个苦工去采金，第1个去采木。

3.升级基地后一够70木，就拉1个采金苦工建造BA；够40木后拉1个采木苦工建造BO（完成后再多造一个），以后只要资源够就补一个BV。

先知一出生马上买1～2个兽人药膏并卖掉回程，召唤狼兵分3路探人类基地，搔扰大法（即AM）MF。基地在先知出生后一会儿便升级完成，马上补2个苦工。先知不要过于纠缠，搔扰两下后须去雇佣绿皮狂战士。

小技巧

在晚上的时候，一只狼引没有睡的石头人并向一方向逃，先知则悄悄去招兵买马。另外一边的雇佣兵营也一样。

如果资源充足，还可以雇佣绿皮医生，他的净化对水元素可是很有效的。招募完后到小酒馆召唤火焰领主（即FL），然后马上去人类基地Rush。此时基地只要资源够就应该建造兽栏出狼骑、补人口，并根据情况补苦工。

如果人类第一时间探到兽人有速升二本的意图，AM可能就会法杖一指，前来Rush。这时刚出生的先知配合狼以及地洞的帮助，应该可以撑一会儿。先知马上派一只狼去中间酒馆召唤FL。在召唤双英雄的攻击下，人类则应该会选择暂时撤退，去找野怪发泄一下（在这样速二本的情况下，被拆一个地洞是很致命的，所以应该防止人类强拆，用苦工抢修，基地的建筑一定要造得精妙一点）。此时兽人应该马上去雇佣绿皮，并前去人类基地Rush。兽人可以从前来探路的老农口中知道人类大概的位置所在，接着要做的就和上面说的一样。







在前往人类基地时，兽人有2个绿皮狂战士、双英雄、2头狼和小炎魔，几乎全为远程攻击。平均攻击输出有100多，对于人类420点血的步兵来说，这都是致命的！兽人就是抓住这个时机，趁人类还没有神秘圣地（可能也刚够二级基地吧^_^）时，来个Rush。即使不能马上取胜，也可以占据绝大的优势，但前提是你不能太菜了哦！





WC3 疾病云雾新解

■天津 张腾

“疾病云雾”是一个十分有用的技能，它能使敌方单位持续减血（魔免无效，不可驱散），但不能杀死单位。当你能够灵活地使用这个技能，将它发挥到极致时，能起到扭转战局的作用。

开局，不论你是喜欢跳蜘蛛舞还是喜欢遛狗都没关系，尽情地按照你的顺序发展下去。我们的重头戏在后期，当你的三本已经升级完毕，部队已经成型时，不妨让屠宰场再出一个带疾病云雾的憎恶**（图1）**。下面，让英雄买一艘地精飞艇，载着憎恶飞向敌方基地的最深处。当你看见一大群农民在勤勤恳恳地工作时，把可爱的胖子放下去**（图2）**。记住，一定不能让胖子打东西，否则会让对手发觉的；只是简单地遛一圈，看看对方基地的美妙景色。箭塔？射吧，1000+血的重甲憎恶完全可以挺着肚子挨射。红血了也可以飞到死骑身边，立马精神焕发。


图1


图2

当确定所有农民都被感染后，憎恶就可以坐上“专机”，飘然而去。算好时间，再来感染一次。两次下来，无论是农民伯伯还是叶绿素都会只剩下可怜的几点血**（图3）**。这时，就剩下屠杀了。把憎恶再放到敌人基地里，每个农民补一刀，那可真是爽快极了。有兴致的话也可以运个Lich过去**（图4）**，一个霜星比较方便。对手所能做的，就只剩下指挥农民大逃亡或干脆躲进地洞里。这样一来，敌人的主基地基本就停止运作了，而你的英雄身上的经验也会“嗖嗖”地涨噢。


图3


图4

敌人也许会开分矿，那样就更好了（岛矿更加不怕）。只要你操作到位，一个憎恶一艘飞艇足够骚扰五六个分矿吧。

优点：隐蔽，不易防御。

缺点：需要等到游戏后期，对玩家操作要求较高。

几点注意事项

1.这个骚扰战术代价低廉，因为一个憎恶不仅能作骚扰用，正面战场上它也能发挥威力。无论是充当肉盾还是DPSer，它都会十分称职。而且，一个憎恶不会对前线有太大影响，那艘飞艇也可以在必要时保护英雄用。

2.重申一遍，不要让憎恶在基地里攻击（尤其在对战兽族时）。对人族时也要尽量避开魔塔，这样才能尽可能地降低被敌人发现的几率，达到骚扰的隐蔽性、突然性。

3.如果敌人起箭塔防御，拆之，只要敌人主力不回防，憎恶就能办掉那正在建造的箭塔。**（图5）**

此战术还不太完善，仅能在有地精实验室的地图上对战人族兽人时用，欢迎广大玩家指正。P


图5

补丁铺

《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）中英文版通用v1.01升级档补丁（简繁英各语言版本使用）
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）游侠原创简繁英多语言汉化包第2版
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）中英文版通用光盘补丁
《无限试驾》（Test Drive Unlimited）光盘补丁
《翡翠帝国特别版》（Jade Empire Special Edition）游侠完美简繁体中文双语汉化包v1.2b繁体中文完美版 本版加入大量新翻译内容，修正了上一版玩家反映的所有翻译问题，同时解决了快速存档问题，并优化了程序运行效率。本汉化部分翻译内容参照Xbox平台《翡翠帝国》官方繁体中文版进行了修正
《虚拟网球3》（Virtua Tennis 3）光盘补丁
《忍者神龟2007》（Teenage Mutant Ninja）完美光盘补丁
《翡翠帝国特别版》（Jade Empire Special Edition）游侠完美简繁体中文双语汉化包v1.2简体中文完美版
《潜行者——切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernoby）光盘补丁
《猎杀潜航4——太平洋之狼》（Silent Hunter 4：Wolves of the Pacific）光盘补丁
《泰坦之旅——不朽王座》（Titan Quest：Immortal Throne）游侠FreeCU联盟简体中文正式汉化包v2.0最终版 本汉化包适用于目前任意版本的英文版游戏，傻瓜式安装即可
《欧洲冠军联赛2006-2007》（UEFA Champions League 2006-2007）光盘补丁
《生化危机4》（Biohazard 4）游侠论坛精华补丁合集 本精华合集包含CAPCOM移植游戏专区本游戏的多款实用修改器、字幕补丁、设置汉化程序、游戏完美存档等
《泰坦之旅——不朽王座》（Titan Quest：Immortal Throne）游戏字体美化补丁
《美少女梦工厂5》（日文版）（Princess Maker 5）游戏设置菜单汉化补丁
《美少女梦工厂5》（日文版）（Princess Maker 5）光盘补丁
《无限试驾》（Test Drive Unlimited）官方繁体中文汉化包
《模拟人生2——季节》（The Sims 2：Seasons）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《魔兽争霸3——冰封王座》（Warcraft Ⅲ：The Frozen Throne）游侠精华补丁攻略集 本攻略集包含游侠论坛暴雪游戏专区的运行安装问题、汇总补丁、修改器等
《泰坦之旅——不朽王座》（Titan Quest：Immortal Throne）光盘补丁
《翡翠帝国特别版》（Jade Empire Special Edition）修改器锦集（内含2款属性修改器）
《泰坦之旅》（Titan Quest）v1.30升级档补丁
《生化危机4》（Resident Evil 4）欧洲版光盘补丁（附带属性修改器1款）
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.04.870升级档补丁

问题交流

问： **《多浪迪警官3》**里，老奶奶索要的东东只看懂一个“TV”，有没有中英对照的老奶奶索要物品列表？

答： 你说的这个是The Grandmother（外婆任务），她其实是让你去超市帮她买几样东西，一级奶奶一般要的是以下这几件：电视、珍珠项链、巧克力、汤、十字架、尿布、蛋糕、电视天线等。

问： **《微软模拟飞行X》**中，按什么键才能水平飞行？那个Z键只是自动导航系统的开头，我要关了这个后才能保持飞行水平不变，否则忽上忽下容易坠机，请高手支招！

答： 建议你最好用飞行摇杆，不然游戏的操作难度还是比较大的，然后使用配平控制。在爬升和下降过程中，即使专业的飞行员也无法持续给操纵杆均匀的压力，所以要使用升降舵配平控制，配平控制是用来减缓压力而非驾驶的。配平控制就像汽车定速驾驶，它能协助你维持特定的控制位置而不用对控制施予持续压力，可以让飞机保持特定的速度及飞行姿态。具体来讲，就是在爬升时，先向后拉操纵杆，然后按End键若干次（向下配平），而下降时向前推操纵杆、减小油门，按Home键（向上配平），这样就不用持续给操纵杆压力了。具体的操作还要多加练习，但以上顺序不能改变。

问： 请问在**《虚拟网球3》**（VR3）里，那个“Tactics（战术）”键有什么用呀？什么情况下会用到？

答： “Tactics（战术）”键是在双打时使用的，你可以让你的搭档选择始终站在网前或底线或自动调整位置。

问： 请问在**《虚拟网球3》**（VR3）里用Slice和Top spin击球有讲究吗？

答： Slice是你所使用的人物遇到对手强力抽击或Smash时，把球放到对手较难以接到的位置作防守用的。如果Slice的落点准确，对手回球就会比较慢，可以做一定程度的攻击。

而Top spin是抽击专用，在击球的一刻按下Top spin和Under spin（即Slice）可以打出触球，如果在击球点很高时，在击球的一刻按下这两个键，可以使用Flat Shot，比一般只按Top spin的抽击要高出多倍球速。简单来说，Slice主要是针对控制，Top Spin主要针对的是速度方面。

问： 我在玩**《多浪迪警官3》**时，已经有出租车驾照了，为什么还是有些乘客上车了又下车，拒绝坐我的出租车？

答： 其实这些乘客是因为你的车不干净才下去的，这种现象是随机出现的。



英雄

■云南 左力

林晓：未来谁还玩游戏？今天吃饭时，忽然想——喜欢游戏的人为了更好更痛快地去玩游戏，于是就选择去制作游戏，长此下去终于成为一个循环，玩游戏的人其实就是做游戏的，自娱自乐。至于那些从事非游戏行业的人，游戏对于他们，可能就是买卖交易结识朋友喝杯咖啡的地方。未来，一部分人在阳光下从事物质资料生产，一部分人在电脑前为游戏代表的精神生产努力。呵呵，人类会由此走向两条不同的进化道路吗？

1

在这里，角落中的37号机位上，总坐着一位头发蓬松，穿深色套头衫，在淡蓝色尼古丁烟雾环绕中紧盯显示器的男孩。

这男孩总是伴随外送炒饭、白开水和廉价香烟彻夜不归。虽然这里如他一样刷夜的人不少，但大家都知道这个男孩与其他人的不同——这不仅是因为他在同龄人大多还在学校中的时候却在这里耗费了惊人的时间，也因为他在一个著名的即时战略游戏网络对战平台上的战绩达到了令人诧异的程度。

男孩坐在角落里默然不语，神情漠然而专注，因此女孩很容易就注意到了他。她走到男孩身后，用极友好的语气打招呼：“大家都说你玩这游戏很有天赋，应该去打职业的。”

男孩正等待着下载的蓝色进度条缓缓朝右滚动，冷不防被身后声音吓了一跳。他回头看看说话的人，不知道该怎么回答她的问题。看来，大家并没有告诉这女孩，他现在已算是半个职业选手。

“我也玩过这个游戏，但总玩不好。”女孩似乎看出男孩的尴尬，于是自己将话接了下去：“能教教我要怎么才能玩得像你一样好吗？”

男孩表情有些呆板，他思索了一会，才说道：“这个……其实我也不知道。我喜欢这游戏带给我的感觉，所以我就不断玩，不断找人对战，不知不觉就玩成现在这个样子……”男孩这番话说得有些不大利索，或是因为他太久没与人沟通了。

蓝条在说话间已滚到尽头，男孩的注意力迅速回到屏幕上。他面对女孩时的呆板表情突然消失，脸上瞬间神采焕发，目光闪动处，鼠标箭头在屏幕上飞移，左手手指在键盘上跳动。

2

熊猫人马尔鲁·麦酒在酒馆的壁炉旁悠闲地喝着麦酒，身边还有一群形色各异的酒伴。

香醇的麦酒，温暖的炉火，一切都令马尔鲁很满意。唯一不足的是他的酒伴们都不大喝酒，只是在圆桌旁一言不发坐着，似在静待着某个时刻的到来。

“马尔鲁，你好悠闲哇。全然没有身为英雄的自觉，你莫要忘了你可是有名字的英雄。”酒馆老板擦拭着手中那个永远擦不干净的玻璃酒杯，语调怪异地对马尔鲁说。

“英雄？你为什么总把这个奇怪的词语挂在嘴边，这个词代表着什么？”马尔鲁不明白这个词语的意思，就连他的名字他也不知道是否是继承自父辈——因为他似乎一直处在酒馆之中，而从未走出过酒馆半步。

“唉……”酒馆老板叹息着，他也不知道如何给马尔鲁解释，只好说：“总会有一天，你走出酒馆的时候，就明白了。”

我为什么要走出酒馆？马尔鲁还是不明白老板的话，于是模糊地嘟囔了一声算作对老板的答复。

3

男孩派出担任侦察任务的农民很快就被对方发现，毫无悬念地变成了地上的尸骨。

但农民的牺牲并不是毫无意义，至少对男孩来说，这已足够推断出对手的发展方向。他在脑海中思索了片刻，决定把熊猫作为首发英雄来针对对手的战略。

鼠标点击了两下熊猫人的头像，光环过后，一只叫做马尔鲁·麦酒的熊猫人英雄披着红色战衣出现在酒馆门口。

一直在男孩身后观战的女孩终于忍不住，问：“这只熊猫是？”

“英雄。”男孩头也不回地答道。

“哦，英雄……”女孩若有所思地点点头。男孩这才察觉到女孩的反应，有点奇怪，这妮子难道竟不知道这游戏中的英雄是什么吗？

4

马尔鲁不知道为什么自己会莫名其妙地换上身红色衣服跑出酒馆，他模糊地察觉到这跟那个凭空出现的命令有关，似乎是命令的力量使得他这么做的。

“总会有一天，你走出酒馆的时候，就明白了。”

酒馆老板的话突然出现在马尔鲁脑海里，但没等他想明白自己是否已成为老板口中所说的“英雄”，那个命令又出现了，不可抗拒的强大力量使得马尔鲁迈开双脚朝一个他之前从未去过的地方跑去。

“这究竟是怎么回事？”马尔鲁一边跑一边大声问，但没有人回答他。一路上不断有身着红色铠甲的士兵与他汇合，然后随着他一起跑到海边的山崖下。

山崖下蹲守着几只半人半鱼的怪物。这几只怪物见到他们，不由分说挥舞着钢叉扑了上来，马尔鲁和身边的士兵自然迎了上去。

怪物并不是很强，马尔鲁和士兵们很快结束了战斗，然后又朝另一处地方奔去。

同样的情景重复了好几次，追随马尔鲁的士兵倒下了几个，但很快又有更多一样穿着的士兵赶了过来。

又清理完一处矿坑周围的食人鬼，马尔鲁透过头盔的缝隙看见了士兵的脸。脸上毫无表情，目光生硬地盯着前方。

“都是这命令搞的鬼。”马尔鲁想着，又被那股力量推动着，带着十几个士兵朝东南方奔去。在东南方，马尔鲁他们遭遇的是群带着蓝色标记的食尸鬼，为首的是名骑在骸骨战马上的骑士。

两方就如马尔鲁所想的一样，遭遇后立即就干了起来。但他发现这次的敌人与之前的不一样，显得很有组织规律，而且自己与那个骑士似乎有着一种莫名的联系。

“嘿！你也是‘英雄’吗？能不能告诉我‘英雄’是什么？”马尔鲁叫那骑士，大声问。虽然他在不住拍打着骑士带来的食尸鬼，但他觉得那骑士应该明白这是因为被那股莫名力量的驱使，而并非出于自己的本意。

骑士没有回答，似乎在忙着对付追随马尔鲁而来的士兵。马尔鲁又问了几遍，那骑士终于回过头，把一对空洞的目光对着马尔鲁，用刻板僵硬的语气回答：“英雄……服从命令……”

服从命令就是英雄该做的事？马尔鲁觉得奇怪，还想说些什么，但觉得喉咙奇痒，一股强烈的火焰突然自嘴中喷射而出。

5

男孩在与对手的小股部队遭遇之后，凭借其熟练的操作很快便让对方英雄倒在熊猫喷出的火焰中。

这是这局对战中的第一个转折点，男孩的操作和意识显然远超对手。由这场小规模遭遇开始，男孩精密的战术和细腻的操作一步步将对手逼入困境。

5级熊猫的火焰对敌人的伤害优势，随着技能等级提高而更为明显。女孩发现，男孩在酒馆里招募的这个英雄已成为可以左右战局的因素，对方的蜘蛛骷髅食尸鬼之流在熊猫的火焰强大威力之下根本不能发挥应有的作用。

此刻的熊猫已然成为这局对战中男孩部队里最大的功臣。

——战局进行到这个程度，翻盘已几乎不可能。对手虽然还在勉强支撑，但胜利对男孩来说已无疑是到手的果实。直到此刻，女孩才发现男孩漠然的脸上微微现出一丝笑意。

“这就是英雄吗？”女孩开口问道，“因为程序赋予他先天的强大，让他可以左右战局，他就是英雄？”

“当然。”男孩毫不迟疑地回答。

“就像现实中有些人天生就比其他人聪明、幸运，所以他们就是所谓的精英？”

“没错！就是如此——有些人天生就比别人聪明，所以他们总会受到优待。而如我一般的人，即便比他们付出了数倍的努力也只能眼睁睁看着被对方抛在身后！”男孩似被女孩的问题触动了什么，语气突然变得极为激动，大声的喊叫引得许多人探身瞩目。

“对你来说，他们就是‘英雄’？”女孩追问道。

“对，他们是‘英雄’……而我是一个无论如何努力也不能与之并肩的小兵。”男孩激动的神色一瞬间消散开来，换成了无奈的落寞。他右手中的鼠标无意识地在桌上胡乱移动，屏幕中的英雄熊猫茫然随着鼠标的指示乱跑。男孩看着往昔熟悉的屏幕，眼中光芒渐渐熄灭。他喃喃说道：“不过这些都无所谓了，现在这就是我的世界……这里，我可以掌握它们的命运……”

6

“英雄……”马尔鲁想起蓝色骑士那空洞的双目和机械僵硬的语气，这让他猛地打了个寒颤，“难道这就是英雄吗？”

马尔鲁开始怀恋起在酒馆壁炉旁喝麦酒的时光，虽然这只是不久前的时光，但马尔鲁觉得这段记忆已似非常遥远。

他讨厌现在这种身不由己的感觉，他也曾试着反抗过来自虚空的命令，但只是给他带来了浑身剧痛和深刻的无力感——命令的力量是压倒性的强大，他的力量在命令面前就如大海中的浮杆一般弱小。

这时，他发现命令的力量让自己从战局中脱离出来，并指示他在路上胡乱奔跑。他不知道命令究竟想让自己干什么，但他发现约束着自由的命令力量在这一刻变弱了很多。

“我不能再让自己像个傻瓜一般由那股莫名其妙的力量摆布，是让它明白马尔鲁并非任由操纵的傀儡的时候了！”强烈的念头不可抑止冲了出来，但马尔鲁明白，突然变弱的命令力量肯定会很快恢复它应有的强大，此刻是自己唯一的机会，必须找到彻底阻断力量与自己联系的方法。

熟悉的酒馆突然出现在自己前方，命令竟将马尔鲁带回了这个地方，马尔鲁的心中在刹那间觉得自己似乎找到了摆脱这股力量的方法。

“进去，进去，进去……”马尔鲁默默叨念着，强自忍受着违抗命令带来的剧烈疼痛，用自己的意志带动着双腿，艰难地朝酒馆迈着颤抖却异常坚定的步伐。

7

“你这是逃避！”女孩的语气也变得激动起来。她指着屏幕对男孩叫道：“你借助这个虚拟的世界来寻求满足，在这里，你是‘伟大的指挥者’，但在现实中你却连一丁点儿争取的勇气都没有！”

“那又怎么样？这一切都是命运的安排，难道你是在叫我去抗衡命运？”男孩漠然道，用鼠标命令熊猫奔回战场。“就算它有自己的思想，也还是在我的掌控之中——就如它不可能逃脱程序的约束一般，人又怎能抗衡命运的安排……”

男孩忽然说不下去——他的熊猫人英雄，马尔鲁·麦酒，竟不顾他发出的指令，缓慢朝地图右边的酒馆走去。

男孩不敢置信，连续对熊猫人发出多个指令，但熊猫人似乎从程序制定的规则中脱离了出来，完全不理会男孩的指令，它还在一步步缓慢而坚决地朝酒馆移动。

一步……两步……三步……熊猫人终于走到了酒馆门口。这时，整个游戏程序崩溃了，系统跳出一个带着红底白叉的窗口。

“这……这不可能。”很久，男孩才从震惊中惊醒过来。

女孩对这个不可思议的情景却显得异常镇静，她从身后小巧的背包中拿出一本书扔到男孩面前，缓缓对男孩说：“或许你应该了解一下他们为什么被称为‘英雄’。”

男孩拿起女孩丢过来的书，他翻开第一页。

后来，37号机位再也没有人坐过。那男孩据说回到校园里去了。有人认为男孩是在走回头路，但男孩的朋友，那个女孩，她知道：这一次，他不是逃避；这一次，他选择了对抗和竞争。P



关注：《黑白道——一个制毒者背后的江湖微澜》



不禁感慨那些病毒制造者的天赋，感慨他们对计算机知识的“热爱”。知识是用来武装头脑的，而不是炫耀、破坏的工具。病毒、木马肆虐的今天，作为计算机的使用者，是不是也应该提高防范意识呢？真心希望“天下无毒”。**（hsc0121）**

我想说的是，现在人们对于电脑越来越熟悉了，但仅仅停留在表象，真正了解电脑的人并不多，真正了解互联网的也不多。什么事情都有两面性，互联网在方便了大众的同时，也被一些不良分子利用。不能为社会服务，而去破坏社会的人，什么也谈不上。“黑客们”报复社会，本来就是人格歧化了。对于这样的人，我们没必要喝彩，而应为站在查毒杀毒第一线的英雄们鼓掌。**（Mitw）**

感慨颇深。从当初给自己制定种种限制、设定"黑客的22条军规"的早期黑客，到如今的随意散播木马病毒的当代黑客，其蜕变之过程即责任感消失之过程。当代的网络世界就是一个用户普遍缺乏责任感的世界，如今泛滥的网络暴力同样是缺乏责任感的表现。正是由于无需对自己的言论负责，所以个别用户才可以肆意地谩骂攻击侮辱他人。而这种网络暴力对受害者造成的精神伤害，并不比木马病毒造成的物质损失差多少。要有效地缓解这种现象，提高人们的责任心是一方面，另一方面也要尽快制定完善的相关法规。这样使用户能想到为自己的言行负责，而且不得不为自己的言行负责。希望大软能在这方面做出更大的努力！**（李伟慧）**

我合上了拿到不久的大软，因为已经没有心情看其他的东西了。有很多“专家”“学者”说，要把电脑当成工具而不是玩具，但如果有人把它当作欺骗和犯罪的工具呢？那么我宁愿相信它只是个玩具！

我今年17岁，却已有7年软龄。在我印象中，大软的记者总是努力把IT行业幕前幕后的故事呈现给读者。从最早的曝光中关村、IT毕业生求职，到最近的“灵异事件”、熊猫烧香、曲别针事件。我一直在想，这对于一本科普类的杂志来说，责任是不是太重了？然而同时又感到十分欣慰，在评测数据和攻略秘笈漫天飞的今天，正是这样一群“棱角分明”的记者让大软显得与众不同。而这种“棱角”并未被时间磨平，还培养了一批又一批同样“棱角分明”的读者。**（Kiza）**

林晓：2007年09期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。











笨小孩——我和电脑不得不说的故事

初中时得到了一台电脑，一个叫联想的“姑娘”被我们以7998元的礼金“娶进”了家门。我第一次见到Windows（95），第一次知道原来屏幕可以是彩色的，也是第一次知道电脑除了打字之外居然还可以画画。于是我每天照着随机附带的说明教程，用画板不停地画，从早画到晚，画完了擦掉再画。刚接触电脑的朋友可不要小看了这个小程序。好多的基础操作，比如鼠标的左右键使用、单双击、拖动都可以从画画中学到。最重要的是，熟悉Windows程序的标准界面和使用鼠标的手感。

电脑买来第二年，我买了《大众软件》。那时候《大众软件》薄薄的很简陋，但我觉得挺通俗易懂，喜欢看。这本杂志伴我走过了4个春秋，直到离开祖国。

兴趣有了，书也有了，此时不玩更待何时啊？每期大软到手之后，我总会一手捧书一手参照上面介绍的技巧、方法，把能实践的内容都实践一遍。因为当时全国玩家的普遍水平都还很初级，书上介绍的内容非常适合我这样的“雏鸟”，今天想起来觉得自己还是很幸运的。自认为懂得不少了之后，心就开始不安分起来。听说超频挺流行的，自己的P266也真够落伍的，干嘛不拿来练练？不就是跳线么……过了不到1/4柱香的时间，一缕怨念般的青烟伴着焦糊味徐徐升起……厂家说这种板子已经停产了，除非花高价加运费到北京的旧库中找才能配上。最终的结果是花了家里500多银子把必换的都换了一遍，顺便升级。本以为是因祸得福，可新的问题又来了：硬盘被人家格了，不会装系统，望着C区里唯一的scandisk.exe，感觉背脊一阵发凉，好像全世界就剩下了我一个人。

那段日子真是菜得不行，也和大多数的同期菜鸟一样，什么流行就学人家玩什么。做主页、开邮箱、改游戏、聊天室刷屏，想尽办法加速那个33.6k的“瘸腿猫”。每天都不停地折腾，折腾出毛病了再跑书店找书参照修理。那时论坛上的帮助少，何况都是拨号上网，速度慢、价格贵不说，占着电话线久了总免不了家人的一顿训斥。回想起来，那时候真的挺不容易的。不过自己动手解决了一个问题之后，总会觉得好像一切都是值得的，那种成就感如今无论如何也享受不到了。

那天QQ上一个14岁的小弟弟问我：“叔叔，你玩过魂斗罗么？听说以前你们都玩那种游戏，好玩么？我们现在还能玩到么？”我一下子呆在那里，不知道该打上些什么字，只是默默望着屏幕，想笑却找不出合适的笑容。总以为自己还是那个会抱着电脑做梦的孩子，谁知曾带给我无限感动的一切竟已成了上古的传说。是我老了么？不，我依然是那只笨笨的小鸟；是时代在变，人总要向前看的。我在键盘上敲出了一行字：孩子，只要你愿意，什么时候都不晚……（曹曦文）P

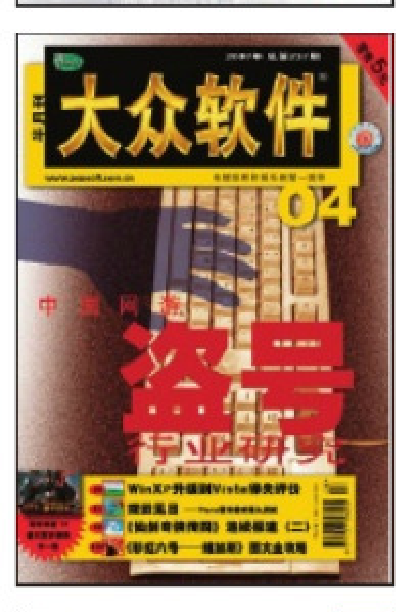


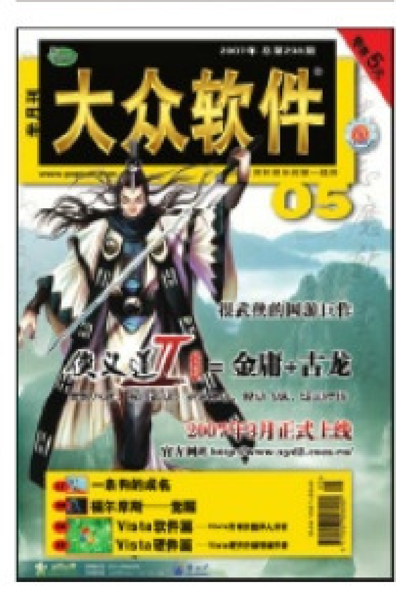
在2007年第一季度（01～06期）《大众软件》杂志中，以下作者的文章受到读者广泛好评。在享受杂志社的优厚稿酬之外，特给予额外奖励如下。也希望这些优秀作者继续努力，积极踊跃投稿，为读者奉献更多精彩文章。

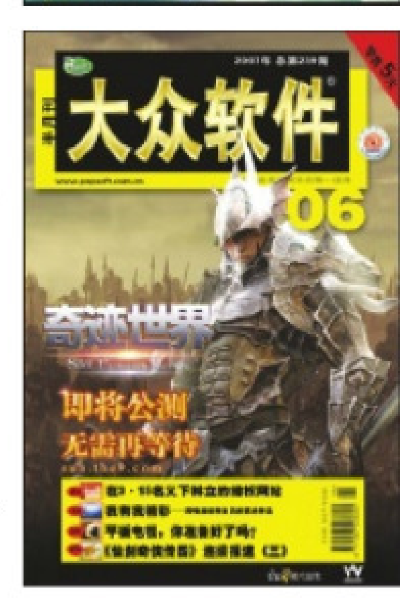












作者奖励名单

奖励 作者 郭志明 1000元

撰写

02期《有容乃大——Windows Vista兼容性实例分析》及其他软件专题类文章受到读者好评

奖励 作者 谭湘源 1000元

撰写

01期《离开电脑的日子——记掌上设备生活的一天》

03期《年复一年，月复一月——笔记本用户的十二个外设梦》等文章受到读者好评

奖励 作者 刘凌鸿 1000元

撰写

04期《中国网游盗号行业研究》文章受到读者好评

奖励 作者 吴青 1000元

撰写

01期《关于对游戏AI理解的只言片语》

02期《巷战生存手册》及大量游戏前瞻、评论文章受到读者好评

奖励 作者 枫红一刀流 1000元

撰写

02期《雷曼——疯狂兔子》

04期《彩虹六号——维加斯》等游戏攻略文章受到读者好评

奖励 作者 戴伟 1000元

撰写

06期《灵魂不灭与图腾崇拜——从WoW开始了解神秘的萨满》受到读者好评

奖励 作者 程政 1000元

撰写

05期《迎接Windows Vista时代——Vista硬件升级明细手册》等文章受到读者好评

奖励 作者 肖遥 500元

撰写

06期《我有我精彩——创作自己的艺术作品》等文章受到读者好评



■ 璺雯

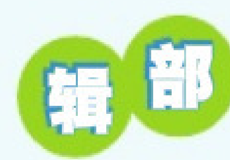
这期咱不谈吃

这期咱不谈吃，真的，虽然吃的问题很重要。要说这大软养人，真不是编出来的。绝大部分同事到了这里后体重都会飚升几斤到几十斤，我就是一个显著的例子——每次冰河同学熬夜赶完稿子在单位趴窝，睁开眼看见我上班了，一定会咕哝出“当年刚来时的美眉啊……现在啊……”（后面的话被我野蛮枪决）。其实不光我啊，据Artec供述，他来北京前也是一翩翩美少年；电子土豆原也是美眉杀手，现在沦落到师奶杀手（别打，自己说“滴”，嘎嘎）；8神经就更不用说了，用生铁同学的话形容：8神经当年那个帅啊！据八卦的我分析，定是8神经当年引起过美女群殴风波，生铁才能发出那么一句用情至深的感慨……哎呀呀，话扯远了。我这期“责编悟语”主题是减肥。要说在大软里减肥可真不容易，这里管早餐（美味酸奶），管午饭（花花饭票），管下午茶（野花同学组织的“饼协”，吃pizza的协会）。

看出来了吧，想减肥就得先抵抗住美食诱惑，否则减肥简直就是做梦。冬天时，中午由林晓JJ组织的游泳活动也暂停了，而做责编就变成了减肥唯一的机会。我这2个星期像是走完了这2个月要走的路程。我每天手里抱着草莓长条抱枕在每个编辑的地盘上巡逻，遇到反抗者就用抱枕镇压下来。在我们编辑部内部搬家后责编套装就消失了，不知道是被哪个编辑给消灭的，估计那东西打人很疼吧。等所有杂志出片完毕，我们就到印厂纠错去了，那真是字抠字地看，每页看N遍还是担心会有遗漏的错误。这时候就发现一天过去得是这么快，往往是还没感觉到饿，一天就溜之大吉了。由于注意力高度集中，根本想不起来吃饭这件事情。所以根据我的实践经历，去印厂这2天是瘦得最快的时候。

前2天，林晓JJ带来一台体重秤。大家欣喜地上去称了称体重，甚至排出了前3名和后3名。各位读者喜欢的冰河、星尘也位列其中，至于他俩谁是办公室最轻的人也就成了最有悬念的问题。欢迎读者竞猜，猜对者到林晓JJ处领奖，嘎嘎！









寻找当年的影子 ——讲述我和仙剑的故事

仙剑奇侠传 四

活动主办：
北京寰宇之星软件有限公司 软星科技（上海）有限公司
《大众软件》

网络合作平台：
新浪游戏频道

活动截止时间为2007年7月25日

一把剑，一壶酒，让我们再次进入那个凄婉的中文游戏世界中……有人说，并非完美才能永恒。游戏《仙剑奇侠传》就是一个不完美却成为永恒的经典的故事。人们借助游戏怀念自己的初恋和过往，青春与成长，因为在现实的喧嚣面前，它更为纯粹。2007年暑期，在“仙剑”系列游戏10余年之际，该游戏的第四代作品将正式与玩家见面。我们特地举办该活动，回顾仙剑给玩家们带来的记忆与影响。

活动规则

回顾不拘泥固定形式，可以是一个关于仙剑的物件，如当年的海报、典藏的正版游戏之类，或者当年游戏过程中绘制的地图、人物；想象中“仙剑世界”中的剑、酒、诗歌；也可以是因为游戏而对生活产生的影响，如因游戏的感动而从事该事业，或者因为仙剑寻找到终身伴侣等感人故事……

把这些感动用您喜欢的方式告诉我们，您就有机会获得包括游戏机、正版游戏在内的丰厚奖品。

为了让活动更鲜活、生动，可以照片、图片的形式进行，并配以简短的说明文字。

（为防止丢失或损坏，玩家个人收藏的珍品最好以照片投稿方式参加。邮寄至编辑部的物品，我刊不负责保管、退还，特此说明。）

奖项设置：

“仙”：1名
奖励：Xbox360游戏机一台
产生方式：通过读者投票，选出最受读者喜爱的作品的作者可获得该奖项。

“剑”：2名
奖励：三星740NW液晶显示器一台
产生方式：经读者、主办方和协办方共同评审，最能感动人的作品的前2名作者，获得该奖项。



“奇”：2名
奖励：索尼CMT-EP50迷你组合音响一套
产生方式：经读者、主办方和协办方共同评审，提供绝版内容的前2名提供者，获得该奖项。

“侠”：3名
奖励：《仙剑奇侠传四》豪华版一套
产生方式：在活动期间内提交作品数量最多且质量较高的前3名，获得该奖项。

纪念奖：10名
奖励：《仙剑奇侠传四》标准版一套
产生方式：在所有参与活动的玩家中随机抽选产生。



投稿说明：

请将稿件邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“寻找仙剑”活动组收　　邮编：100036

或发送E-mail：linxiao@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处写明：寻找仙剑有奖活动）

本次活动的最终解释权归寰宇之星、大众软件所有。

acdsee7 看精彩“大众”，正版软件免费送！

你用的ACDSee是正版的吗？如果还不是，那就快来领取正版的ACDSee软件吧！凡购买《大众软件》2007年第一季度合订本及2007年第9期杂志的读者，均可免费获得价值380元授权的ACDSee 7.0中文版一套。

参与方式：

1.获取本页下方的活动激活代码
2.登录“买软件网”（www.buysoftware.cn）激活代码
3.填写个人信息并提交
4.领取软件授权

特别提示：

1.本次活动赠送的ACDSee 7.0中文版license key均为single license（单机授权）。

2.2007年《大众软件》第一季度合订本附送的光盘中提供了ACDSee 7.0软件的安装程序，“买软件网”上提供该软件下载版本。

3.软件授权的发放情况将在“买软件网”的活动页面中即时公布，也可通过“大众软件”网站(www.popsoft.com.cn)进行查询。

4.本次活动参加者限定为个人用户，上海软众信息科技有限公司对本次活动享有最终解释权。

活动咨询：

E-mail：info@buysoftware.cn
电话：（021）-52379051
网址：www.buysoftware.cn www.popsoft.com.cn

活动激活代码：YnV5c29mdHdhcmU（请注意区分大小写）

『真情回报 一路同行』订阅杂志获奖名单

订阅本刊全年的读者，除了有赠品外，还有机会参加抽奖。以下就是抽奖结果。

一等奖 奖品为17″液晶显示器 1台

河 北 高 鹏

二等奖 奖品为128M MP3 1个

上 海	李云江	新 疆	王 柱	浙 江	邓雨田
重 庆	张 凡	北 京	王 鹏		

三等奖 游戏《魔兽世界》玩偶 1个

北 京	王博原	河 北	李长顺	北 京	曹晓军
北 京	乔进军	河 北	李秋霞	广 州	游少霞
甘 肃	朱晓冬	湖 南	周念南	内蒙古	高宇微
山 东	张振东	新 疆	徐一恩	云 南	王 睿
广 西	梁中君	云 南	李建军	新 疆	易玉祥
安 徽	池 斌	四 川	杨翠花	海 南	张 伟
天 津	徐 凯	哈尔滨	王 越	内蒙古	王若静
内蒙古	刘 涛	湖 南	张 森	广 州	王 楠
云 南	刘 琴	四 川	王 裴	天 津	郑 冉
河 北	段燕军	福 建	李克瑞	安 徽	王学军


一等奖



二等奖



四等奖

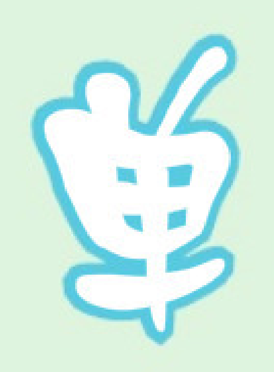
三等奖


四等奖 游戏《魔兽世界》帽子 1个

安 徽	胡雪松	安 徽	刘陆梅
北 京	蔡 骁	北 京	温法祥
北 京	杨翠莲	北 京	李晨光
北 京	王 群	北 京	周 杰
北 京	曹晓军	吉 林	富晓书
四 川	陈 瞳	福 建	周良文
广 东	蔡 优	广 东	唐静娟
广 西	艾江川	广 东	范耀东
贵 州	彭 超	海 南	张甜甜
河 北	李 跃	河 北	鲁朝杰
河 北	于立强	河 北	李 楠
河 北	戎晓平	黑龙江	郭 禹
黑龙江	马晓辉	湖 北	蔡 泽
湖 南	张于晓	江 西	管勇芳
辽 宁	连 庆	辽 宁	才一方
内蒙古	王 鑫	山 西	安 菲
陕 西	刘 兵	上 海	凤 杰
四 川	徐 飞	四 川	樊 宏
天 津	张 侠	天 津	齐永利
新 疆	王海斌	新 疆	王立国
浙 江	孟 旸		
浙 江	秦汉华		
北 京	沈 军		
北 京	关宇辰		
福 建	訾向斌		
北 京	魏成效		
北 京	邓 硕		
北 京	孙安博		
湖 南	张 昳		
新 疆	班 磊		








■晶合实验室 Say

在编辑部里，Cross同学负责整理新出品的单机游戏名单，要想知道某款单机游戏出没出、什么时候出，大家都去问他。以前的问法是这样的——某某游戏出了吗？现在的问法是——最近出了什么单机游戏？

想一想就明白这两种问法的区别了。一是现在单机游戏少了，从以前的点名要什么到现在只能有什么算什么了；二是单机游戏虽然少了，但想玩单机游戏的人、关注单机游戏的人却并不少。

单机市场萎缩，不是一两天的事儿了。原因大家都明白，无非就是“利益”二字。做网游的有肉吃，做单机的只能弄点儿汤喝，似乎现在已成为共识。实际上一些著名的游戏制作厂商也正在用行动诠释着这一观点。

先看暴雪。这个奉献了“星际争霸”“魔兽争霸”“暗黑破坏神”等知名游戏系列的暴雪，现在在干什么呢？《魔兽世界》，然后是其资料片《燃烧远征》，接着又放出风来要制作下一款资料片，再然后是《暗黑破坏神Online》？《暗黑破坏神Online》和《暗黑破坏神3》，玩家会更期待哪一个呢？我不知道，我无法回答。我只知道，《暗黑破坏神3》也许永远只是一个期待，《暗黑破坏神Online》或许有一天会来到玩家面前。玩家怎样想，暴雪根本不会关心，反正它赚到钱了。

接着说KOEI。《信长之野望》《三国志》一代一代地做下来，也当真不容易。《信长之野望——革新》和《三国志11》依旧在TOP TEN上占据两席之地，足证其游戏的品质。如今《大航海时代Online》运营了，《三国志Online》测试了，单机游戏却没动静。KOEI的玩家担心它从此也会走网游路线而放弃它以前曾当成招牌产品的《信长之野望》和《三国志》。而且就目前来看，这种担心并非杞人忧天。也许KOEI目下还在犹豫还在权衡，但玩家无从预估它的选择。

中国的游戏制作厂商，无论是大宇、金山还是目标软件，都出过相当有水准的单机作品，不过也都成为过眼云烟。

以单机游戏搏名，靠网络游戏收利，上面提到的所有厂商都在试图走这样一条路。就现在来看，它们中的某些似乎成功了，比如暴雪，有的还前途未卜。不管怎么说，名利双收是最终追求的目标。那么为什么不做些单机游戏呢？

将来的游戏会是个什么样儿？单机游戏还有没有前途？这些问题只有天晓得。我想说的是，我确实想找一款好的单机游戏，仔仔细细地玩一下，并且会深深感激提供该游戏给我的制作厂商。

虽说单机游戏市场低迷，不过其排行榜上的这10款游戏可都是不可多得的精品。本次EA有3款游戏上榜，是最大的赢家。很多玩家对EA这种几个游戏系列每年推出一个新版的做法不甚满意。其实能坚持这么做已经是很了不起的事情，而且我们必须承认，每一代作品质量都有一定程度上的提升，即使不像我们所期待的那样。顺便说一句，EA的另外一款王牌游戏“模拟人生2”没有上榜，是比较奇怪的事情。

《职业进化足球5》和FIFA 06两款足球游戏分别排在第2名和第3名，是件比较有趣的事情。以前这两款游戏井水不犯河水，在各自所对应的游戏平台上称王称霸；后来它们都推出了跨平台版本，本想着一山不容二虎，总该有一番激烈的厮杀。没想到却是风平浪静，俩家各卖各的，似乎也没影响销量。这一方面说明双方的铁杆Fans都不少，另一方面是不是也说明此类游戏的种类过少，玩家们无法再挑挑拣拣呢？

二战题材的游戏也是一个热点，不过榜上只有一款推出了N年的《盟军敢死队3——目标柏林》，这很说明问题。“战地”系列、“荣誉勋章”系列，还有许许多多看起来差不多的二战游戏，它们当中不乏精品。记得当年我第一次玩《战地1942》和《荣誉勋章》时，确实有眼前一亮的感觉。不过现在玩家是审美疲劳了，无法给予它们足够的热情，没有特色就没有生存空间呀。另外说点儿题外话。如果有人自诩为二战游戏专家，你可以把一堆二战游戏都截些图，让他分辨哪幅图是哪款游戏的，肯定比“大家来找碴”还好玩。

说完单机说网游。《魔兽世界》在国内会走红出乎了很多人的意料，到现在依旧走红同样出乎很多人的意料。其资料片“燃烧的远征”在美服的推出也许是个分水岭。从经营的角度来讲，九城压后“魔兽”的资料片而力推它的另外两款游戏的做法无可厚非，但这种做法的结果是否也会如九城期待的那样就很难讲。汉化这个已经收费运营了的资料片到底需要多长时间？玩家们自然会疑惑，长时间的期盼和等待很可能会转变成另一种心态……

网游吃肉，单机喝汤，短期内这种局面大概很难改观。不过既然有人还在做单机游戏，那么至少希望还在。每个游戏制作厂商的努力都会改变未来游戏市场的状况，就像每个读者的投票都会改变TOP TEN上游戏的排行位置一样。（顺便做个广告：大家快来给TOP TEN投票呀！）P



龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

	名称	指数
1	魔兽世界	
2	跑跑卡丁车	
3	街头篮球	
4	CS	
5	大话西游 II	
6	劲舞团	
7	QQ幻想	
8	武林外传	
9	征途	
10	天堂 II	

网吧调查

100台机器以下（含100）

乌鲁木齐星月网吧，北京梦桦源网吧，上海心怡网吧、辉焰网吧，长沙星月网吧，长春达信网吧，重庆热线网友俱乐部等

101～300台机器

重庆象鼻虫网吧，乌鲁木齐网络天下，北京智宇星网吧，广州汇通网吧、迅捷网吧、众网吧，上海潜水湾网吧，郑州中青网络家园、情缘网络会所，天津亮点网吧、好想网吧，苏州金伙伴网吧，沈阳格点网吧等

301～700台机器

乌鲁木齐骑士网络俱乐部，上海F1金鲨颐东网吧，北京梦和平上网服务中心，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店，苏州市创业网吧等

感谢对网吧进行调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁雨、倪尔斯、钱喆、罗戍之和张鹏程等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2933	暴雪	2005年	第九城市	○
2	梦幻西游	2751	网易	2003年	网易	○
3	大话西游 II	2622	网易	2002年	网易	↑
4	QQ幻想	2447	腾讯	2005年	腾讯	↑
5	轩辕剑网络版	2178	大宇	2003年	网星	↑
6	魔力宝贝	2071	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
7	泡泡堂	1972	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
8	剑侠情缘Online II	1647	西山居	2005年	金山公司	↑
9	仙境传说Online	1430	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
10	天堂 II	1279	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	极品飞车——无间追踪	2907	EA	2005年	9.0	○
2	职业进化足球5	2899	Konami	2005年	8.5	○
3	FIFA 06	2713	EA	2005年	8.2	○
4	盟军敢死队3——目标柏林	2647	Pyro Studios	2003年	8.5	↑
5	信长之野望——革新	2608	KOEI	2005年	8.5	↑
6	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	2575	大宇	2006年	7.5	↑
7	上古卷轴 IV——湮没	2407	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↑
8	侠盗猎车手——圣安地列斯	2188	Rockstar Games	2005年	9.0	↓
9	三国志11	1964	KOEI	2006年	8.8	↓
10	NBA Live06	1471	EA	2005年	8.0	↓


魔兽世界中文网
NGAcn.com
艾泽拉斯国家地理

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN